GIOCHI PER NINTENDO • SEGA • SONY

SPED.ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 MI

# NINTENDO 64 TUTTA LA VERITÀ SULLA CONSOLE PIÙ ATTESA

Help
VIRTUA FIGHTER 3
BROKEN SWORD
SOUL EDGE

I GIOCHI PROVATI PER VOI

PUZZLE FIGHTER • VIRTUA FIGHTER 2 • TUROK • DIE HARD ARCADE • FINAL FANTASY VII • AMOK • SUIKODEN • SPOT GOES TO HOLLYWOOD • X COM TERROR FROM THE DEEP • ROCKMAN 8 • SPACE JAM • PSYCHIC FORCE • NAMCO MUSEUM 4

Marzo
59
L. 6.000


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Gaetano Manti

**DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE**
Maverick Greissing

**REALIZZAZIONE EDITORIALE**
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

**DIRETTORE**
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

**COORDINAMENTO E PRODUZIONE**
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

**CONSULENZA EDITORIALE**
Giorgio Baratto
random@ilmioweb.it

**HANNO COLLABORATO**
Carlo Barone, Paolo Cupola, Tiziano Toniutti, Andrea Minini, Mattia Ravanelli, Paolo De Paola, Andrea Maselli

**CONSULENZA GRAFICA**
Gian Vittorio Cutrì, Davide Candiani

**GAME OVER FAN CLUB**
Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

**MASSIMO RISPETTO A**
GREENPEACE, Troleblues, Kuscino, Procopio, Fire & Fury, Iñaki, Babalina, Puccettone, Yuri, Youri, Madness

**EDITORE**
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°784 del 23/11/91

**DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE**
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

**PUBBLICITA'**
Walter Longo 02-67131263
L.T. AVANTGARDE
viale Sarca 4 20125 Milano
tel. 02-66103223 fax 02/66106513

**FOTOLITO**
Typing

**STAMPA**
Canale – Torino

**DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA**
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

# SOMMARIO 59

## LA COPERTINA
GIOCHI, PREZZI, ACCESSORI. GAME POWER VI SVELA TUTTI I RETROSCENA DEL LANCIO PIU' ATTESO

"CON INFINITO RISPETTO, MESTAMENTE, DISSENTO."
*RANDOM*



http://www.oldgamesitalia.net/

# Help

TUTTE LE MOSSE DI SOUL EDGE E DI VIRTUA FIGHTER 3 (VERSIONE ARCADE). INFINE LA SOLUZIONE DI BROKEN SWORD, L'AVVENTURA PER PLAYSTATION

# LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

# L'APPOSTA

PAG. 6
APECAR RISPONDE ALLA VALANGA DI LETTERE DEI LETTORI. MA CI PIGLIA QUALCHE VOLTA?

# NEWS

PAG. 22
GLI ULTIMI TITOLI IN ARRIVO PER LA VOSTRA CONSOLE PREFERITA

FINAL FANTASY VII
PAG. 54
È ARRIVATO IL GdR PER PSX. MA CI SI DIVERTE ANCHE CON GLI IDEOGRAMMI?

NINTENDO 64
PAG. 32-36
ARRIVA LA CONSOLE DI MARIO. PARLA IL VICE PRESIDENTE DELLA NINTENDO USA

## SATURN



## PLAYSTATION

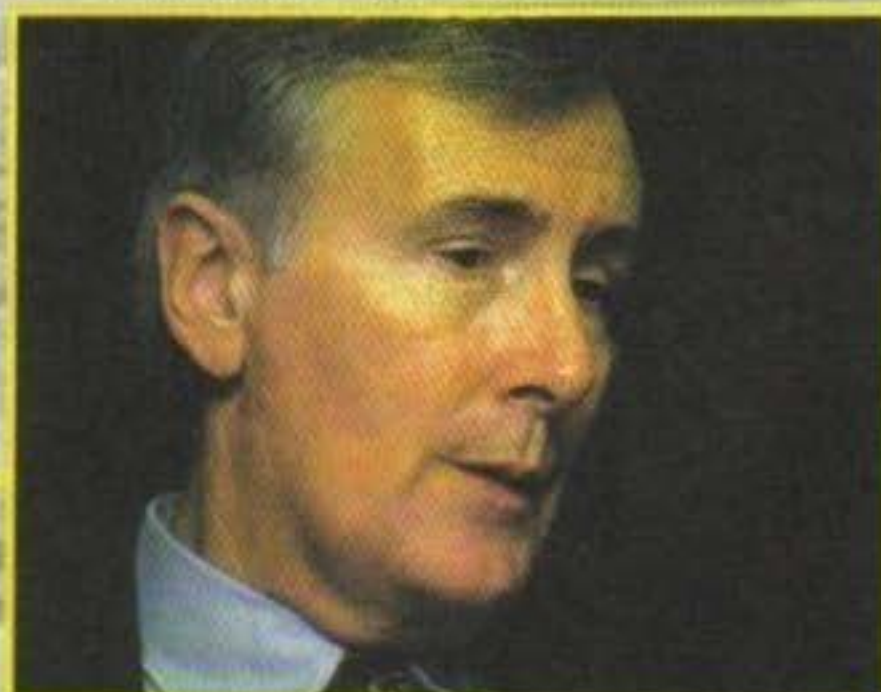


## NINTENDO 64



## MEGA DRIVE



http://www.oldgamesitalia.net/

# PERGIOCO ®

**VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256**

**negozi**

**MILANO**
**via SAN PROSPERO 1**
*MM1 Cordusio angolo via Dante*

**MILANO**
**via ALDROVANDI**
*MM1 Lima angolo via Plinio*

**BRESCIA**
**via TRIESTE 4/A**
*angolo via X Giornate*

**Da sempre esclusivamente gli originali !**

## PLAYSTATION

### Accessori PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| CAVO LINK PLAYSTATION | 49.900 |
| CAVO PAL (RF-UNIT) | 29.900 |
| CAVO SCART EURO-AV | 84.900 |
| CAVO SCART PSX | 24.900 |
| CONTROLLER EXTENS. CABLE | 23.900 |
| DISC WIPES | 5.000 |
| JOYSTICK ANALOGICO | 124.900 |
| JOYSTICK PREDATOR GUN | 79.900 |
| JOYSTICK PSX ARCADE | 69.900 |
| JOYSTICK RACING | 29.900 |
| JOYSTICK SPECIALIZED | 119.900 |
| MEMORY CARD 24Mb DATEL | 99.900 |
| MEMORY CARD SONY Blister | 49.900 |
| MOUSE PLAYSTATION | 59.900 |
| MULTI TAP PLAYSTATION | 79.900 |
| MULTI-CASE | 32.900 |
| PAD CONTROL STATION | 34.900 |
| PAD CONTROLLER ORIGINALE | 59.900 |
| PAD CONTROLLER PSX | 49.900 |
| PAD CONTROLLER ASCII | 69.900 |
| PAD EDGE COLOR | 39.900 |
| PAD STATION MASTER PAD | 39.900 |
| PAD ZERO STREET FIGHTER | 34.900 |
| PISTOLA FAZOR | 69.900 |
| PISTOLA AVENGER INFRARED | 64.900 |
| VOLANTE MAD CATZ PSX | 129.900 |
| VOLANTE VRF-1 | 124.900 |

### Giochi PLAYSTATION

*arcade*

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 94.900 |
| AQUANAUTS HOLIDAY | 89.900 |
| ASSAULT RIGS | 69.900 |
| AYRTON SENNA KART DUEL | 84.900 |
| BLAM! MACHINE HEAD | 79.900 |
| BLAST CHAMBER | 79.900 |
| BLAZING DRAGONS | 79.900 |
| BUBBLE BOBBLE | 79.900 |
| BURNING ROAD | 84.900 |
| CHEESY | 69.900 |
| CRASH BANDICOOT | 94.900 |
| CYBERSPEED | 49.900 |
| DARK STALKERS | 84.900 |
| DESCENT | 59.900 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 99.900 |
| DIE HARD TRILOGY | 84.900 |
| DISRUPTOR | 94.900 |
| DOOM | 69.900 |
| DRAGON BALL Z Ultimate Battle | 99.900 |
| EARTHWORM JIM 2 | 89.900 |
| FINAL DOOM | 79.900 |
| FIRO & KLAWD | 84.900 |
| GALAXY FIGHT | 59.900 |
| GEX | 49.900 |
| HARDCORE 4x4 | 89.900 |
| IN THE HUNT | 79.900 |
| IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT | 89.900 |
| IRON MAN X/O | 89.900 |
| JET RAIDER | 79.900 |
| JUMPING FLASH 2 | 89.900 |
| KILLING ZONE | 73.900 |
| LOMAX | 89.900 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 89.900 |
| MOTORTOON 2 | 89.900 |
| MTV SLAMSCAPE | 79.900 |
| NAMCO MUSEUM Vol.1 | 89.900 |
| NAMCO MUSEUM Vol.2 | 84.900 |
| NEED FOR SPEED | 84.900 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR. | 49.900 |
| PANDEMONIUM | 84.900 |
| PENNY RACERS | 89.900 |
| PITBALL | 79.900 |
| PO'ED | 99.900 |
| RAGIN' SKIES | 89.900 |
| RAYMAN | 69.900 |
| RELOADED | 94.900 |
| RESIDENT EVIL | 99.900 |
| RESIDENT EVIL Inglese | 79.900 |
| REVOLUTION X | 29.900 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 89.900 |
| ROBOPIT | 64.900 |
| SKELETON WARRIORS | 69.900 |
| SOVIET STRIKE | 84.900 |
| SPACE HULK VENGEANGE | 79.900 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 79.900 |
| STAR GLADIATOR | 89.900 |
| STARFIGHTER 3000 | 49.900 |
| STARWINDER | 99.900 |
| STEEL HARBINGER | 79.900 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 89.900 |
| STREET RACER | 89.900 |
| SUPERSONIC RACER | 79.900 |
| TEKKEN 2 | 89.900 |
| THE INCREDIBLE HULK | 94.900 |
| TILT | 89.900 |
| TITAN WARS | 79.900 |
| TOBAL No.1 | 99.900 |
| TOMB RAIDER | 89.900 |
| TUNNEL B1 | 84.900 |
| TWISTED METAL 2 | 89.900 |
| VIEWPOINT | 79.900 |
| WING COMMANDER III | 79.900 |
| WIPE OUT 2097 | 94.900 |
| X2 | 94.900 |

*giochi di società*

| | |
|---|---|
| CHESSMASTER 3D | 59.900 |

*pilotaggio aerei*

| | |
|---|---|
| TOP GUN | 95.900 |

*avventure*

| | |
|---|---|
| BLACK DAWN | 89.900 |
| BROKEN SWORD Italiano | 89.900 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 89.900 |
| D | 69.900 |
| DRAGONHEART | 89.900 |
| LEGACY OF KAYN | 84.900 |
| MYST | 89.900 |

*sport*

| | |
|---|---|
| ACTUA GOLF | 89.900 |
| ACTUA SOCCER | 49.900 |
| ANDRETTI RACING | 89.900 |
| BREAK POINT | 99.900 |
| CONTRA | 99.900 |
| COOL BOARDERS | 89.900 |
| DAVIS CUP TENNIS | 69.900 |
| FIFA SOCCER '97 | 84.900 |
| FORMULA 1 | 89.900 |
| HYPER TENNIS FINAL MATCH | 89.900 |
| INTERNATIONAL MOTOCROSS | 94.900 |
| MADDEN NFL '97 | 89.900 |
| NAMCO SOCCER PRIME GOAL | 89.900 |
| NASCAR RACING '96 | 84.900 |
| NBA '97 | 89.900 |
| NBA IN THE ZONE 2 | 99.900 |
| NBA JAM EXTREME | 99.900 |
| NFL QUARTERBACK CLUB '97 | 89.900 |
| NHL '97 | 84.900 |
| ONSIDE SOCCER | 99.900 |
| PGA TOUR GOLF '97 | 84.900 |
| PLAYER MANAGER | 94.900 |
| SLAM 'N' JAM | 49.900 |
| SMASH COURT TENNIS | 89.900 |
| SPACE JAM | 94.900 |
| SUPERSTAR SOCCER DELUXE | 94.900 |
| TRACK & FIELD | 99.900 |
| VICTORY BOXING | 89.900 |

*strategia*

| | |
|---|---|
| A IV EVOLUTION GLOBAL | 99.900 |
| COMMAND & CONQUER | 89.900 |
| SIM CITY 2000 | 94.900 |
| WARHAMMER Shadow of Horned Rat | 99.900 |
| X-COM Terror from the Deep | 89.900 |

PERGIOCO ®

*MILANO BRESCIA MONZA ROMA LUGANO*

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| MEGADRIVE 2 | 179.900 |

### Accessori MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| CAVO SCART MEGADRIVE | 19.900 |
| MEGAPAD | 29.900 |

### Giochi MEGADRIVE

*arcade*

| | |
|---|---|
| BATMAN FOREVER | 69.900 |
| DONALD IN MAUI MALLARD | 59.900 |
| GENERAL CHAOS | 59.900 |
| JAMES POND II | 59.900 |
| MICKEYMANIA | 54.900 |
| MICROMACHINES MILITARY | 99.900 |
| PINOCCHIO | 99.900 |
| POCAHONTAS | 109.900 |
| SONIC & KNUCKLES | 59.900 |
| SONIC 3D | 109.900 |
| SUPER SKIDMARKS | 59.900 |
| TINTIN IN TIBET | 99.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 84.900 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 114.900 |
| WORMS | 99.900 |

*avventura*

| | |
|---|---|
| THE LAWNMOWER MAN | 39.900 |

*sport*

| | |
|---|---|
| FIFA SOCCER '97 | 99.900 |
| MADDEN NFL '97 | 99.900 |
| NBA '97 | 99.900 |
| NBA JAM | 44.900 |
| NBA LIVE '96 | 59.900 |
| NHL HOCKEY '96 | 59.900 |
| NHL HOCKEY '97 | 99.900 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 54.900 |
| SUPERSTAR SOCCER DELUXE | 99.900 |


http://www.oldgamesitalia.net/

# PERGIOCO®

**VENDITA TELEFONICA** *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

**negozi**

**ROMA**
via degli SCIPIONI 109
*Metro Ottaviano quartiere Prati*

**MONZA (MI)**
via CAIROLI 5
*angolo corso Milano*

**LUGANO (CH)**
q.re MAGHETTI 20

## Da sempre esclusivamente gli originali !

## SATURN

| | |
|---|---|
| SATURN | 399.000 |

### ACCESSORI SATURN

| | |
|---|---|
| UNIVERSAL GAME ADAPTOR | 39.900 |
| CONTROL PAD ORIGINALE | 59.900 |
| JOYPAD ST-2 | 29.900 |
| JOYPAD ST-4 | 44.900 |
| TERMINATOR | 44.900 |
| AVENGER PISTOLA INFRARED | 59.900 |
| MEMORY CARD SATURN 16x | 119.900 |
| ADATTATORE UNIVERSALE | 49.900 |
| VOLANTE VRF-1 | 124.900 |
| VOYAGER | 49.900 |

### GIOCHI SATURN

*arcade*

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 89.900 |
| BLAST CHAMBER | 94.900 |
| BLAZING DRAGONS | 79.900 |
| BUBBLE BOBBLE | 69.900 |
| BUST A-MOVE 2 | 74.900 |
| CASPER | 99.900 |
| CHAOS CONTROL | 69.900 |
| DARIUS II | 59.900 |
| FIGHTING VIPERS | 109.900 |
| FINAL DOOM | 94.900 |
| JEWEL OF THE ORACLE | 94.900 |
| KRAZY IVAN | 94.900 |
| NIGHTS | 89.900 |
| NIGHTS + CONTROL PAD | 129.900 |
| RAYMAN | 69.900 |
| SKELETON WARRIORS | 59.900 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 99.900 |
| STREET RACER | 89.900 |
| TOMB RAIDER | 109.900 |
| TOSHINDEN URA | 114.900 |
| TUNNEL B1 | 79.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 89.900 |
| VIRTUA COP 2 | 109.900 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 79.900 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 59.900 |
| VIRTUAL ON | 99.900 |

*avventura*

| | |
|---|---|
| DRAGONHEART | 94.900 |

*sport*

| | |
|---|---|
| DAYTONA USA | 54.900 |
| DAYTONA USA Championship | 109.900 |
| EURO '96 | 69.900 |
| NBA ACTION | 79.900 |
| NBA JAM EXTREME | 94.900 |
| PGA TOUR GOLF '97 | 94.900 |
| SEGA RALLY | 74.900 |
| SPACE JAM | 94.900 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 99.900 |
| WORLDWIDE SOCCER '97 | 99.900 |

*strategia*

| | |
|---|---|
| COMMAND & CONQUER | 109.900 |

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 PAL Italiano | 429.000 |

### ACCESSORI NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| CONTROLLER x NIN64 | 54.900 |
| MEMORY CARD x NIN64 | 29.900 |
| RF SET Cavo Antenna TV NIN64 | 49.900 |

### GIOCHI NINTENDO 64

*arcade*

| | |
|---|---|
| MARIO 64 | 119.900 |
| TUROK Dinosaur Hunter | 149.900 |
| PILOT WINGS | 139.900 |

*avventura*

| | |
|---|---|
| STAR WARS | 149.900 |

*sport*

| | |
|---|---|
| WAVE RACE | 119.900 |

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO ONLY | 189.900 |

### ACCESSORI SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| CAVO SCART STEREO | 29.900 |
| SUPER GAME BOY | 89.900 |
| CONVERTER SUPER FX | 29.900 |
| CONTROLLER | 34.900 |
| SPRINT PAD SN | 29.900 |

### GIOCHI SUPERNINTENDO

*arcade*

| | |
|---|---|
| BATTLECLASH | 59.900 |
| BIG SKY TROOPER | 49.900 |
| DIDDY KONG QUEST D. Kong 2 | 99.900 |
| DIXIE KONG Donkey Kong 3 | 129.900 |
| DONALD IN MAUI MALLARD | 119.900 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 119.900 |
| EARTHWORM JIM | 99.900 |
| F-ZERO | 59.900 |
| GHOUL PATROL | 69.900 |
| KILLER INSTINCT | 49.900 |
| KIRBY'S FUN PACK | 99.900 |
| PINOCCHIO | 119.900 |
| PUZZLE BOBBLE | 99.900 |
| SECRET OF EVERMORE | 119.900 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 119.900 |
| SUPER GHOULS'N GHOSTS | 79.900 |
| SUPER MARIO ALL STARS | 69.900 |
| SUPER MARIO KART | 79.900 |
| SUPER MARIO WORLD | 59.900 |
| TETRIS 2 | 39.900 |
| TINTIN IN TIBET | 99.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 119.900 |
| YOSHI'S ISLAND Mario 2 | 114.900 |

*avventure*

| | |
|---|---|
| BREATH OF FIRE 2 | 129.900 |
| ILLUSION OF TIME | 79.900 |
| TERRANIGMA | 119.900 |

*sport*

| | |
|---|---|
| F1 POLE POSITION 2 | 149.900 |
| FIFA SOCCER '97 | 109.900 |
| NBA '97 | 109.900 |
| PGA EUROPEAN TOUR GOLF | 109.900 |
| SUPER HOCKEY | 49.900 |
| SUPER TENNIS | 64.900 |
| SUPERSTAR SOCCER DELUXE | 129.900 |
| WINTER GOLD | 119.900 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| GAME BOY | 89.000 |
| GAME BOY POCKET | 109.900 |

### GIOCHI GAME BOY

*arcade*

| | |
|---|---|
| DAFFY DUCK | 54.900 |
| DONKEY KONG | 49.900 |
| DONKEY KONG LAND | 49.900 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 59.900 |
| DUCK TALES 2 | 49.900 |
| GARGOYLE'S QUEST | 59.900 |
| I PUFFI Travel the World | 59.900 |
| KILLER INSTINCT | 39.900 |
| KING OF FIGHTERS '95 | 64.900 |
| LOONEY TUNES | 54.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 69.900 |
| PINOCCHIO | 69.900 |
| POCAHONTAS | 69.900 |
| STREET FIGHTER 2 | 49.900 |
| STREET RACER | 54.900 |
| SUPER BATTLE TANK | 39.900 |
| SUPER HUNCHBACK QUASIMODO | 74.900 |
| SUPER MARIO LAND | 29.900 |
| SUPER MARIO LAND 2 | 49.900 |
| SUPER MARIO LAND 3 Warioland | 49.900 |
| TARZAN | 44.900 |
| TETRIS | 29.900 |
| TETRIS ATTACK | 44.900 |
| TOY STORY | 59.900 |

*giochi di società*

| | |
|---|---|
| 4 IN 1 FUNPACK | 49.900 |
| 4 IN 1 FUNPACK VOLUME II | 49.900 |

*avventure*

| | |
|---|---|
| ZELDA Link's Awakening | 39.900 |

*sport*

| | |
|---|---|
| BASEBALL | 44.900 |
| BIG HURT BASEBALL | 59.900 |
| F1 RACING | 39.900 |
| FERRARI GRAND PRIX | 49.900 |
| FIFA SOCCER '97 | 64.900 |
| GOLF KONAMI | 59.900 |
| MADDEN NFL '96 | 59.900 |
| NBA ALL STARS | 59.900 |
| RIDDICK BOWE BOXING | 69.900 |
| SENSIBLE SOCCER | 49.900 |
| SOCCER | 59.900 |
| TRACK & FIELD | 59.900 |

*I prezzi comprendono IVA POSSONO VARIARE.*




http://www.oldgamesitalia.net/

# L'APPOSTA

*La vita l'è bela, basta avere l'umbrela che ti ripara la testa. Qui a Game Pugacioff c'è sempre qualcuno che parte e qualcuno che arriva, e anche questo mese non fa differenza. Fieri di noi stessi, segnaliamo la definitiva dipartita delle buste disegnate da queste pagine, per fare doveroso spazio alla sempre più ingente quantità di epistole con cui ci cannoneggiate ogni possibile pertugio (che sarrebbero le cose che arrivano). Da quando avete scoperto la posta elettronica, dobbiamo dire, la nostra vita è più facile e possiamo passare il tempo a guardare le primule che sbocciano invece che a trascrivere i vostri deliri. C'è qualche skizzato che ci crede pieni di dattilografe e ci manda le cassette audio con sopra registrate le domande, ma è normale amministrazione. La primavera nell'aere deve avervi fatto bene perché il numero di missive farcite all'insulto e al turpiloquio si è drasticamente ridotto: avete iniziato a volerci bene? E adesso come facciamo col nostro coacervo di complessi? Dovremo andare dall'analista per farceli rivenire, che senza non sappiamo come campare.*

***Apecar***

**L'APPOSTA**
**di GAME POWER**
**via Aosta, 2**
**20155 Milano Pianeta Terra**
**E-Mail: APECAR@mbox.vol.it**

## M'IMPORTA, SEGA!

**Tartassato (perché?) Apecar, sono un ragazzo di 16 anni (so che non te ne frega un ciufolo) e ti scrivo per esprimere alcune mie personali considerazioni. Ciò che mi preme più da vicino è esprimermi in particolar modo sulla grande "S" (non la Sony). La Sega, secondo me, si è praticamente messa fuori gioco con le sue stesse mani, mi spiego: sono assolutamente convinto che la Sega abbia commesso un errore imperdonabile nell'abbandonare il Megadrive (perché, diciamoci la verità, è ciò che ha fatto, e non solo con il Megadrive...), cosa che invece la grande "N" non ha fatto (intendiamoci,fino ai limiti del possibile,e per possibile intendo *Donkey Country 1, 2, 3*, *Yoshy Island*, ecc). Tutto questo per dire cosa: HO PAURA CHE LA SEGA MI PRENDA PER IL C**O ANCORA UNA VOLTA CON QUELLA MEZZA "SEGA" DEL SATURN). Io posseggo un Saturn, una Playstation, e altre console e ho proprio il timore che, in un momento di crisi, la Sega possa, come in passato, riproporre add-on (vedi ancora MEZZE SEGHE come Mega CD, 32x). Inoltre, sto sempre più notando che tra il mercato di 4-5 anni fa, e il mercato di oggi ci sono notevoli punti in comune: il Megadrive si è, secondo me,dimostrato inferiore al SNES (*F-Zero* che mito!!!) e ancora una volta il Saturn, a quanto pare, si trova una spanna sotto il N64... più o meno le stesse affermazioni possono essere fatte per il software di tali console, basta vedere il pluriosannato *VF2* che graficamente, almeno per ciò che riguarda le console di casa, non ha rivali (anche se con *Soul Blade* tale affermazione si dissolve magicamente) ma per ciò che riguarda la struttura di gioco, non può assolutamente reggere il confronto com quel capolavoro di *Tekken2* (e poi c'è chi dice che i giochi di oggi non sono più divertenti come una volta!) che oltre a essere notevolmente più "tecnico", presenta un più alto numero di combattenti (anche se alcuni sono praticamente simili tra di loro). Ho finito. Vorrei appunto sapere un tuo personale parere (non mi frega niente della pubblicazione) e una personale curiosità: chi di voi, in redazione, ascolta musica Metal (heavy, death,black, trash,ecc)? Ci risentiamo vero?( Spero in una tua risposta) GRAZIE.**

Nino Gavioli

*Donkey Kong Country 3*





http://www.oldgamesitalia.net/

*Placa la lava che scorre per i tuoi ventricoli, o tristo affumicatore dei primi spiragli di primavera, e soprattutto stattene tranzillo anche dopo che ti sei calmato perchè la Sega non ha affatto intenzione di mollare il Saturn. Non ne ha intenzione per una lunga serie di motivi diversi, e poi non è mica con l'N64 che il Saturn è in concorrenza: il nemico si chiama Sony e Nintendo sarà un avversario solo quando sarà commercializzato il 64DD, o almeno lo sarà a tutti gli effetti. L'N64 è una macchina relativamente nuova e non ancora consolidata sul mercato come invece è il Saturn. Certo le mosse future della Sega non le possiamo prevedere, ma l'abbandono del Saturn è proprio inauspicabile. E' l'unica zampa rimasta della Sega nel mercato dei videogiochi da casa e anzi, il lancio di add-on come modem e joypad dovrebbe semmai indurti a pensare il contrario. Sega non mollerà il Saturn anche perchè per un importanete gruppo che si occupa di divertimento a 360 gradi, il settore home gaming è fondamentale per mantenere vivo l'interesse per i suoi giochi da sala e le sue conversioni esclusive. In più, la recente fusione con la Bandai porterà presumibilmente all'impiego delle licenze da questa acquisita nella produzione di nuovi giochi, tra cui presumibilmente anche del software, per Saturn e PC. Anche Nintendo ha abbandonato il Super Nes, ma lo ha fatto in un modo diverso, stillando le ultime gocce di linfa invece che chiudere bruscamente il rubinetto: quei pochi giochi che escono per Snes servono solo a dare l'illusione che la macchina sia ancora supportata, mentre la sua data di morte ufficiale è già scritta da un pezzo e il sig. Nintendo la usa come combinazione della cassaforte con dentro i piani di marketing per l'N64. Chetati, o disperato, che ci innervosici le truppe segaiole, ehm, segofile! Per quanto riguarda il metal, Random è un ex-fan di Ronnie James Dio, Zave arriva al massimo ai Pearl Jam e io ai Tool e ai Fear Factory. Siamo un po' tutti d'accordo nel definire il metal una malattia infantile, anche perchè ha fatto parte delle nostre vite in passato e ci ha immunizzato da certe idiozie. Ma neanche Hear in the New frontier, il nuovo dei Queensryche, è più un disco metal...the times, they are cambiando. In effetti, come si fa nel 97 a urlare "destroy de qua, destroy de là"? Annate a lavorà, diceva mio nonno.*

## RIFOCILLATEMI

**Caro Apecar, sono Fabio e ti scrivo da Genova. Possibile che non si riesca a trovare una consolle della Sony in tutta la nostra Penisola??? Ho chiamato tutti gli inserzionisti della tua rivista, ed ho anche personalmente mandato un amico a Roma... ma il risultato è stato sempre: "ESAURITE!!!!" Ora ti voglio chiedere due cose: 1. Che tempi si prevedono per avere un rifornimento di suddette Playstation, a quel punto anche a Genova? 2. Cosa ne pensi di un acquisto via Internet? Lo trovi sicuro? Grazie del tuo prezioso tempo e un saluto da Genova!**

Fabio Paravidino

**P.S. Ho visto girare *Winning Eleven* sul Nintendo 64... NO COMMENT!!!**

*Dovresti essere contento invece di sputare veleno! L'esaurimento delle scorte significa che molte persone hanno finalmente messo le mani sulla console dei loro sogni. Se tu non sei tra questi, il motivo sarà da ricercare in qualche vita passata o qualche crimine commesso nella presente (remember: insetti calpestati? Gattini in fiamme? Bambini torturati? Tutto fa brodo karmico). Oppure, per consolarti puoi vedere le cose dal punto di vista più Zen che trovi. Magari, se avessi trovato la console e l'avessi presa, ti saresti ritrovato con una macchina difettosa che avrebbe passato più tempo in assistenza che a casa tua. E quindi non averla presa non solo non è un problema, ma un premio da accogliere e rispettare. Pensaci bene, e poi invidia quelli che la PlayStation ce l'hanno e ci giocano mentre tu giri i pollicioni.*

*I negozi comunque dovrebbero essere stati abbondantemente riforniti, e per quanto riguarda un acquisto via Internet (di qualsiasi bene/oggetto) controlla prima l'affidabilità del venditore e possibilmente paga in contrassegno perchè i sistemi di pagamento con carte di credito per via telematica non sono ancora sicurissimi e i falchi puntano in quei paesi dove il mezzo è ancora piuttosto ignoto (leggi pure Italia).*

## TORNA A CASA, TORNEO

**In data 26/01/1996 si è svolto a Milano nella discoteca ROLLING STONE, il 1° TORNEO NAZIONALE DI VIDEOGIOCHI "NE RESTERÀ' SOLO UNO". Questo comprendeva giochi come:**

**SEGA RALLY, DONKEY KONG COUNTRY, DOOM 2 e DUKE NUKEM 3D, TEKKEN 2 e F1, F1 GP2 e FIFA 97. Tutti ottimi giochi e con un ampio parco giocatori, quindi, teoricamente, un grosso successo per questo torneo ma .. Questo torneo è stato fatto per far guadagnare MOLTO alla discoteca che lo ha ospitato e per fregarsene dei poveri giocatori che allettati dall'epitaffio "NAZIONALE", hanno preso il coraggio a due mani partendo perfino da Roma o, come me, da Verona per giocare in un serio torneo contro altri fruitori di videogiochi in genere. L'unica parte che per un certo verso funzionava era l'area Playstation con TEKKEN 2 e F1, per un certo verso, perchè qui cominciano ad apparire le prime lacune; attorno ai 4 televisori (che sono un numero sufficiente) di Tekken 2 si assiepavano decine e decine di persone cercando un pertugio per poter osservare l'area di pochi cm degli schermi dei televisori (i quali seppur grandi non riuscivano a dare un ampio spazio visivo da permettere a tutti una decente visione) per gustarsi l'evolversi delle varie fasi del gioco, l'apoteosi però si è raggiunta con la finale di TEKKEN 2 qui gli spettatori si sono raddoppiati e la gente si ingegnava come poteva, (io la finale l'ho vista negli occhiali del vincitore e NON STO SCHERZANDO!) alcuni erano in piedi sulle sedie o sulle transenne, per poter riuscire a vedere l'entusiasmante finale. L'organizzazione a questo punto che fa? Continua a fare giocare sul televisore piccolino, invece che spostarsi alla postazione che era collegata al Mega Screen tale da poter assicurare a tutti gli spettatori un fantastico spettacolo ... perchè?**

**Altra nota dolente: - I personaggi segreti esistono e non credo che la popolazione videoludica sia così imbranata da non saperli attivare e di solito, una volta attivati ci si specializza solo su quelli, io sono abbastanza bravino con ARMOUR KING e come credete che mi sia andata giocando invece con King? (sto ancora fasciandomi la testa per tutte le botte che ho preso)... Da quel poco che ho visto, (personalmente l'area SATURN e NINTENDO non la sfioravo nemmeno di striscio), su SEGA RALLY e altri giochi con meno affluenza di pubblico tutto girava tranquillo o quasi. Poi veniamo all'indecenza allo schifo più totale alla presa per i fondelli a livello nazionale: DOOM2, DUKE NUKEM 3D e QUAKE.**

http://www.oldgamesitalia.net/

# L'APPOSTA

Piccola osservazione per QUAKE, complimenti al distributore che doveva portare il gioco e non è riuscito a consegnare alla manifestazione una piccola versione di QUAKE? Ma se mi telefonavano portavo la mia esclusivamente originale come d'altronde sono tutti i più di 350 giochi per PC che possiedo. Altra piccola osservazione alla ACER, certo voi fate solo i computer e siete tecnici eminentissimi e dotti distaccati dalla stupida plebe che sa giocare "solo" con i videogiochi che comprano per poterli giocare sui vostri belli (visivamente sono bellissimi) computer, ma se vi chiedono o decidete di sponsorizzare con dei computer un torneo, non riuscite ad intuire che ci vogliono anche delle schede di rete per poter giocare a DOOM e compagnia bella? (secondo me, era solo il ritorno pubblicitario che vi interessava) EBBENE SI!!! All'inizio non si poteva giocare contro avversari umani e si stava arzigogolando metodi alquanto discutibili per valutare le prestazione dei singoli in un livello con mostri a DOOM (AAARRRGGGHHH) dopo le mie vibrate proteste e non solo mie, è comparso dal nulla un cavo seriale per merito di una ragazzo veramente in gamba (facente parte dello STAFF) che si è dato da fare, però siamo ancora in alto mare, una volta arrivato il cavo come fare a collegare e far funzionare i PC per, almeno, una sfida UNO CONTRO UNO? Qui entrano in funzione i tipici stupidi VERONESI che rimboccatesi le mani si fanno in quattro per garantire un psuedo scontro regolare a DOOM, i due stupidi per la cronaca erano il sottoscritto e un mio buon amico, tale Nicola Patuzzo, che dopo vari ed incredibili vicissitudini fanno partire DOOM 2, mi rattristo però nell'affermare che questo duo, anche se con innumerevoli sforzi, non sono riusciti a far funzionare DUKE NUKEM 3D, dolendomi per i ragazzi che smaniavano dalla voglia di poter giocare ma posso garantire che senza adeguati mezzi e tempo a disposizione era impresa alquanto ardua.(ma guarda tu se devo sentirmi incolpa io!) E qui scoppia lo scandalo, DUKE NUKEM 3D, data l'impossibilità tecnica e di tempo non viene fatto giocare venendo meno ai proclami di poter battersi in un torneo di DUKE NUKEM 3D, bene o male l' organizzazione tenta di rimediare, con in mano la lista di tutti i giocatori di DUKE NUKEM 3D, garantisce che tutti i partecipanti avrebbero avuto un premio di consolazione e per il vincitore si sarebbe ricorso alla estrazione. Se non che due ragazzi si ritrovano alla fine di tutto questo casino, quando ormai tutti stanno andando a casa, senza che le promesse fatte dall'organizzazione si fossero tramutate in fatti concreti e poi (oltre il danno la beffa) si viene a conoscenza che sempre la brillante organizzazione ha dato i premi a otto non ben precisati giocatori, senza controllare la lista e senza chiamare a mezzo microfono, che seppur scassato funzionava, le persone coinvolte in DUKE NUKEM 3D, cioè fregandosene altamente perché tanto a loro non ne veniva in tasca niente. Alle giuste rimostranze i due sventurati, si sono sentiti rispondere che gli stupidi erano loro, perché dovevano interessarsi loro e venire loro a prendersi, dall' organizzazione, i premi ed allora aggiungo io che per ottenere ciò che gli era stato promesso dovevano chiedere l'elemosina e supplicarli pregandoli in ginocchio... comunque la storia non è finita per questi due che hanno speso per venire fino alla manifestazione, che hanno speso per iscriversi, che si sono visti la domenica rovinata e che alla fine l'organizzazione voleva ridare le loro 30000 lire lavandosene le mani. Ma abbiamo strappato una promessa che debbano essere trattati come gli altri otto giocatori di DUKE NUKEM 3D con i loro stessi premi, dato che la loro iscrizione e verificabile in qualsiasi momento attraverso sia i soldi mandati che su quella maledetta lista, ora tocca a quei signori dell'INGENIUM AGENCY i quali pur asserendo di essere questo e quello non hanno voluto presentarsi dicendo io sono; NOME E COGNOME, RESPONSABILE DI QUESTO E QUELLO. Attendiamo buone nuove da questi signori e vedremo...

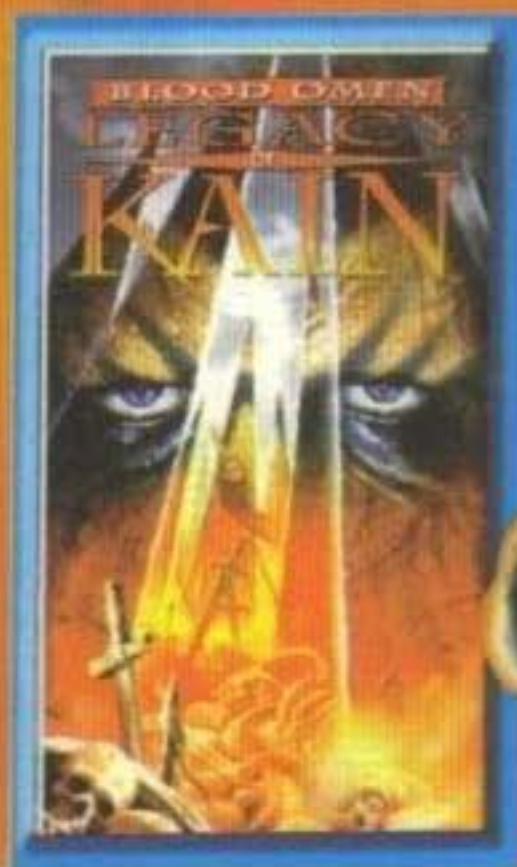
Fabio Piazini

*Non sono stato personalmente al Rolling Stone quel giorno (Milano per me è come l'ospedale, meno ce sto e meglio me sento) e quindi non posso confermare in prima persona, però è vero che anche qualcun altro mi ha riferito dell'organizzazione un po' raffazzonata che lasciava trasparire una certa voglia di ingrasso/incasso sull'onda del buon tiro che hanno i videogiochi ultimamente. A parziale difesa si può dire che tra le varie gare di videogiochi che si svolgono nella nostra penisola, questa era una delle -comunque la pensiate- meglio organizzate, anche se ovviamente lontana dalla perfezione. Se ci sarà un bis quest'anno - e non vediamo perchè non dovrebbe esserci - la speranza è che chi di dovere abbia capito dove ha cannato quest'anno e si redima. Se anche la nuova edizione dovesse fare acqua, prendete cartelli, sirene e fate valere i vostri diritti di partecipanti, e soprattutto di paganti. Aspettiamo una replica dall'organizzazione (dubito che arriverà, ma lo spazio c'è) e magari una promessa di maggior rispetto per chi paga. Non c'è niente di male ad incassare, ma bisogna saperlo anche fare con style, sennò che italiani siamo, porca miseria.*

## ISTINTO OMICIDA (PLACCATO) ORO

Apecarissima redazione di Game Power, io mi chiamo GIGI!! Nel numero di Febbraio della rivista ho letto di alcuni lettori (scusate il gioco di parole) che criticavano i giochi del N64, e volevo esprimere la mia opinione al riguardo. Beh, per quanto riguarda *Killer Instinct Gold* sono d'accordo, in quanto non ha nulla a che spartire con la controparte da sala, mentre andrei più cauto su *SuperMario64* e *Pilotwings*, poiché, essendo i primi giochi a comparire su questa nuova console, non potevano mai essere esenti da pecche sia grafiche che di altro genere. Del resto, ho visto i nuovi titoli e sambrano quantomai interessanti. Il (lo) la Playstation mi sembra attualmente la console che più convince e penso che per un altro anno e mezzo ci riserverà delle mirabolanti sorprese. Il Saturn ha cominciato male ma si sta riprendendo con orgoglio, grazie soprattutto ai giochi della SEGA (ehm..non..fraintendetemi). Mmm... mmm... se non vi ho ancora steso con le mie noiose elucrubazioni mentali, allora powerizzatevi queste domande: 1) Che ne pensate dell' M2? Se ben utilizzata potrebbe dare la birra anche al Nintendo64? Secondo me si/no..eh..eh. 2) Il vostro caporedattore è umano? 3) Avete un sito Internet? 4) Potreste darmi il numero della vostra segre-

Doom

DARK BLOODY
& GOTHIC
BLOOD OMEN
LEGACY
OF
KAIN™
BLOOD OMEN
LEGACY
KAIN
BMG
VIA BERCHET 2 - MILANO - TEL 02/8881 - FAX 02/8881-2214
T OF BMG ENTERTAINM

# L'APPOSTA

taria prima del n°120 di Game Punch? Sto scherzando ovviamente. Augurando buon lavoro a tutti, vi imploro di pubblicarmi.

Luigi "The Dragon" Taiani

N.B.Chi di voi fa arti marziali? Io faccio JeetKuneDo.

Pilotwings 64

*Sappiate avere pazienza. Questo è il mese del lancio ufficiale del Nintendo 64 in Italia, e almeno all'inizio ci saranno pochi giochi tra cui scegliere. Ma non appena saranno disponibili le prelibatezze che abbiamo avuto modo di vedere (Zelda sembra semplicemente strepitoso e Turok, l'avrete visto nello speciale del mese scorso, è in grado di bloccare il metabolismo umano) nessuno avrà più dubbi. La maggior parte dei giochi usciti nei primi mesi di vita del Super Nes faceva schifo, a parte quelli Nintendo, e la "learning curve" che i programmatori devono superare prima di sfruttare adeguatamente un 64 bit potentissimo come il Nintendone, è qualcosa di molto ampio e che richiede tempo. Le capacità dell'N64 non sono state neanche sfiorate, e ne avrete un'idea se potete vedere un PC equipaggiato con una acheda 3Dfx, sbalorditive ma ancora non all'altezza del 64 bit Nintendo. Tempo un annetto e le cose assumeranno una connotazione definitiva, e probabilmente dopo i tre mesi classici dal lancio ufficiale, anche qui da noi l'N64 inizierà a vendere come il pane, complici le promozioni e la chiusura delle scuole...*

*1) L'M2 è una bella bestiaccia in grado di far vedere i sorci renderizzati anche al Nintendone. Ma sappiamo tutti che la tecnica senza il cuore vale uno zinzino meno di zero, e quindi fino a che non vedremo i primi giochi in grado di convincerci della necessità di questa nuova piattaforma, non esprimeremo giudizi. Sulla carta comunque i buoni propositi per degli ottimi giochi ci sono tutte e ne avanzano pure.*
*2) Dipende da quello che mangia la mattina. A volte è un coccolone teneroso, a volte un cinghiale peloso che spara ruggine dalle fauci. Ultimamente abbiamo scoperto che gli piacciono i bambini e ci riforniamo abitualmente dall'asilo qui vicino.*
*3) Ne stiamo allestendo uno coi controfiocs. Entro breve pubblicheremo l'indirizzo in modo che tutti i consolari con un'appendice telematica possano ficcare il naso nei nostri affari on-line. Infine, sulle arti marziali non ti so dire. So per certo che gli unici sport che tutta la redazione pratica regolarmente sono il salto dei pasti e dello stipendio.*

## MOLTO PARP, PURE TROPPO.

Cia' fratello,
Ok,basta con le capperate dei mesi scorsi,e cominciamo a parlare di cose serie. Ho tra le mani in numero di feb di Game Poccio e mi sembra che tiri aria un po' pesante... aria da presa per il chiccherone. C'è chi dice di vendere *Soul Edge*, *Rage Racer* e *Resident Evil 2* a poco o niente, chi scrive che *Virtua Fighter 3* è gia disponibile per Saturn, e chi consiglia la rivista di giardinaggio, ma il punto non è questo. I problemi sono invece altri: ATTESE MOSTRUOSE: *Final Fantasy 7* PAL è annunciato per Natale, *Time Crisis* per settembre, *Soul Blade* bene che vada per maggio (e se poi fa come *Tekken 2*, arriverà ottobre...) e *Resident Evil 2* chissaqquando. E noi possessori di PSX PAL che facciamo? A questo punto o mi spieghi come modificare la mia PSX, che tanto è il primo modello ed è possibile a quanto ho sentito (e non sarebbe un problema, visto che faccio ing. informatica e ho aperto più picci di un centro di assistenza...) oppure attendo (per l'ennesima volta attendo...) fiducioso di poter cacciare 1.500.000 per la YAROZE, che legge tutti i formati. YAROZE... mi apre le porte ad internet... "see... mi servono un picci, un modem, e un provider, quindi, anche senza la NERA... e poi l'hanno fatta per una stretta cerchia di persone, il C non è mica 'na ca**ata, ok, per me nessun problema, tanto io faccio colazione con pane e C++ tutti i giorni, ma i poweri consolari? Sarà compatibile con SUN e UNIX? No? E poi mi tocca pure firmare un contratto, e se faccio una capperata è facile che mi tocchi vendere casa e campi per poter uscire di gabbia... già me la vedo la mia mammozza che mi porta le omelette con dentro il set di pinzette per la pedicure. E se penso che oltre al palo e mezzo mi toccherà pure upgradare, se non prendermi un pentium pro, yepz.... VARIE: ma *Virtua Striker* non era un progetto morto in partenza? E sto N64 è cacca o cioccolata? Molte volte per uno raffreddato è difficile distinguerle... si sa. La PS-X cala ulteriormente di prezzo? Ma guarda, e pensare che io l'avevo pagata 800 carte da mille nel lontano sett `95... azz... che fortunelli quelli della nuova generazione.
Toh, senti qua, oltre la PSYGNOSIS anche CAPCOM E NAMCO programmano per Saturn, quasi quasi lo scambio con la mia PS-X che così c'ho pure i giochilli della SEGA. E poi, Oddio, Kazuya è gay... mammamia, quanto sapere in queste pagine...
LAVORO NON RETRIBUITO CERCANSI: ed eccoci arrivati all'argomento che mi sta più a cuore. Davvero posso fare qualcosa per voi? Umm... vediamo... la lingua di Dante la conosco alla perfezione, e questo c'è, l'inglese praticamente l'ho inventato io, e pure una SUN collegata 10 ore al giorno alla grande rete, e 3, mi manca solo il pezzo da fare... dimmi cosa vuoi e te lo mailo ai trecento all'ora, e poi, altrettento veloce,vengo lì e ti fotto il posto,tanto te c'hai altre carriere davanti... occhei, finito, cià a tutta la reda...
Il vostro più prox collaboratore per tutto quello che volete

FISH

*Visto i verbi e la punteggiatura che ti ho corretto in questa lettera, non vedo un'alba radiosa per il tuo futuro da collaboratore... in più NON BASTA dichiararsi in grado di lavorare per GP, bisogna DIMOSTRARLO coi fatti. Mandate una*





http://www.oldgamesitalia.net/

*recensione di prova (senza foto, basta il testo) all'indirizzo gp@ilmioweb.it, e poi fate incetta di santini a cui devolvere suppliche, fioretti, sacrifici e preghiere. Mandandole a quell'indirizzo avrete un'audizione sicura e obbiettiva, e, soprattutto, non rischierete che i vostri sforzi vadano a finire nel mio personale cestino decorato a fiorellini. La recensione è a soggetto libero, dateci dentro e abbiate fiducia: se piacerà verrete contattati tramite il più anziano piccione di GP e avrete davanti a voi un radioso futuro da schiavo. Per le altre questioni... la Yaroze è una mano tesa dalla Sony a quei programmatori già coscienti di cosa sia un linguaggio e un compilatore. Non è ovviamente destinata ai semplici appassionati di giochi, ma seriamente, la creazione di un network telematico in cui uppare e mostrare al mondo il proprio lavoro, è un'occasione unica per combinare concretamente qualcosa. Se sapete un minimo programmare e avete idea di fare il salto verso le console, la Yaroze è un ottimo affare - in più non s'è mai visto qualcuno che sappia programmare senza un PC già installato in casa, e un P60 va benissimo per qualsiasi assembler/compiltaore, anche per quelli dedicati alla PS-X. Poi, il contratto che firmerai con la Sony principalmente stipulerà un patto per il quale tu non potrai vendere il tuo software direttamente, senza il loro consenso. Il che è prassi regolamentare nel settore console dai tempi del VCS e dell'Intellevision. Potrai però far circolare liberamente tutto quello che credi, magari anche su Internet. Per le brevi: la Sony italiana è in procinto di velocizzare i tempi di distribuzione (almeno così sembra), Virtua Striker vedrà la luce prima o poi e per quanto riguarda i prezzi, pensa a quelli che hanno preso un cioccolatone a 64 bit pagandolo un milione e rotti, che adesso è disponibile a 400 mila cucuzze circa.*

## GIUSTO PER UN PELETTO

**Ovvero, ciannoscrittoanchelorolivolevamopubblicaremanonceraspazio: Michele "urgentissimo" Berna che poteva acchiappare un N64 a 350 cucuzzelle e non l'ha fatto perchè aspettava una nostra pprovaione sul numero di febbraio. Difficile che se spedisci una lettera alla fine di gennaio noi si possa inserirla il mese successivo, comunque, anche in ritardo, il nostro onorevole consiglio è quello di arraffare al volo il potente pennuto. Fabio Zanella si lamenta delle condizioni pessime del mercato italiano, ma più precisamente delle politiche un po' criminali di certi rivenditori. La storia si ripete, ma non ci sono dietro disegni per affossare questa o quella macchina: è solo una questione di contante. Il Guardia di Posta si rifà vivo per lamentarsi un po' di questo un po' di quello, sparacchiando nel mucchio e in generale disturbando la serena atmosfera di espiazione quaresimale vissuta profondamente dalla redazione. Per questo mese abbiamo deciso di astenerci dalle risposte alle critiche (non solo su GP, anche ZETA e le altre: un attimo di respiro!) e quindi, che jella, capiti malamente, proprio come Alessandro "critica" Franzoni, che è un barvo e civile ragazzo, ma che si sarà già accorto dell'ennesima fase di assestamento che GP sta vivendo. È arrivata anche una lettera dell'associazione Musicultura che dice che gli ARIVO non parteciperanno all'edizione 97 del Premio città di Recanati, pur essendo arrivati in finale. Sigh sigh, sob sob.**

## W LA FIFA

**Ciao Tiziano, ho appena acquistato GP e sono rimasto perplesso per la votazione di FIFA '97 (70%). È noto che il gioco è pieno di bug, ed è difficile da giocare (in modalità pro è impossibile), ma ha una grafica superlativa e tutto sommato é divertente. Personalmente gli avrei dato un 80; mentre ISSD ha preso, come tu sai, 79, ciò significa che è sensibilmente superiore a *FS97*? Come giocabilità può essere pure infinito, ma la totale assenza di poligoni lo rende a prescindere inferiore a *Fifa*, naturalmente secondo il mio parere... anche l' occhio vuole la sua parte.**
**Cosa ne pensa l' Apecar? (Eterno sostenitore della teoria "meglio giocabilità che grafica")**

Andrea.

**P.S. Nella lettera "COLLOCAMENTO POWER" dici che qualsiasi persona che sappia scrivere decentemente può diventare collaboratore.... Ma dai, non sparare ****** , così illudi dei poveri ragazzi sognatori, allora facevamo tutti quanti i recensori no?**

*Così giovani, già disfattisti. Allora, prendiamo il caso Ravanelli: Mattia è adesso un collaborazionista pregiato e prezioso, dopo un passato da lettore anonimo è passato a una media di 5 recenze al mese... non pessimo direi. Vabbè che è stato raccomandato dal Trerote me medesimo (che nell'ambito redazionale è molto influente, e si sa), ma, insomma, adesso lui ha la sua bella scrivania con Krapfen mattutino e te no. Cos'ha fatto Mattia Zave Rapanellus per lambire le coste spinate della redazza? Easy, ci ha mandato una recensione di prova. C'è piaciuta e l'abbiamo braccato fino a inchiodarlo alla seggiola e adesso è lì che fatica. Fai un'equazione semplice e concludi che, come c'è riuscito lui, eccetera, eccetera. Ma a questo punto la domanda è: volete abbandonare la franca et absoluta vita da gabbiano Jonathan che potete permettervi di condurre, per venire qui a guadagnarvi la pagnotta? Guardate che i videogiochi sono la parte più piccola della faccenda, il resto è tutto lavoro duro... io vi ho avvisato.*
*Per quanto riguarda Fifa '97, all'inizio era piaciuto anche a me (parlo della versione PC, non ho visto quella per PlayStation ma immagino non sia troppo diversa, ma mi dicono dalla regia che è peggio) e poi giocandoci un po' molti nodi sono venuti al pettine. Ho visto invece ISSD e mi sembra globalmente più divertente e controllabile, senza l'obbligo di perdere 3 diottrie per seguire il pallone come in FIFA. Che rimane un gioco non male, soprattutto guardandolo da lontano senza toccare il pad, ma secondo me l'edizione '96 era, in fondo, decisamente migliore.*

FIFA '97

Questa pagina è composta di speciale materiale assorbente specificamente atto a recepire il contenuto intrinseco delle vostre domande, e come per magia far apparire una risposta anche al dubbio più amletico

**Caro Apecar siamo due possessori di PSX pal e vorremmo avere delle informazioni sull'attesissimo *Final Fantasy 7*:**
**1) Quando uscirà?**
**2) In quanti CD uscirà?**
**3) Quante Memory card ci costringerà a comprare?**

Marco & Dario

***1) Si parla di questo inverno, per quanto riguarda la versione PAL, quella giapponese è già nei negozi. 2) 3 CD. 3) NLA versione giappone del gioco occupa un singolo slot di memoria della memory card.***

**Dear Apecar, vedremo mai *MegaMan, Donkey Kong, Super Mario RPG* su N64? *StarFox 64* clippa davvero così tanto come si è detto? E che mi dici di nuovo su *Zelda 64* e *Yoshi's Island 64*? Per finire una domanda alquanto mistica: cosa pensi del futuro del N64? Saluti e dovuti complimenti per la rivista.**

Franco Baiocco

***Una possibilità che Megaman si incarni anche nel 64 bit Nintendo esiste di sicuro, ma per ora non ci sono state comunicazioni ufficiali in merito. Per Donkey Kong è sicuramente solo una questione di tempo, e per un RPG su Mario allo stato attuale non vedo speranze. Se ne parlerà (se se ne parlerà) almeno a un anno abbondante dall'uscita di Zelda per il 64DD. Proprio su questo, da quello che abbiamo visto sembra stupefacente, mentre Yoshi si preannuncia come un miglioramento esponenziale di Super Mario 64. Con queste carte da giocare, tutta la redazza di riciclati e incompetenti di Game Poppa vede all'orizzonte un radioso futuro per il Nintendone.***

**Caro Apecar, ti voglio chiedere se i giochi per il PSX girano anche per il PC.**

Pietro Perotti

***No. Le due macchine non sono assolutamente compatibili. Probabilmente fra tre anni uscirà un emulatore software per PC in grado di far girare i giochi PlayStation, ma dovrai avere un Pentium al tritolo e 600mhZ per far muovere qualcosa. Attualmente (come è giusto che sia), per giocare i giochi della PlayStation ci vuole una PlayStation.***

**Il 64DD uscirà nelle 3 versioni (usa, jap, pal), oppure ci sarà un unica versione, vale a dire una versione universale? PS: perché si usa il termine universale?**

Anonymous

***Universale significa che la macchina in questione è in grado di leggere il software prodotto in tutto il mondo. In effetti "mondiale" sarebbe più giusto, ma il termine è stato ereditato dai libri di educazione tecnica che parlano di "universale" quando, per esempio, un cacciavite è in grado di svitare tutto lo svitabile. Oltretutto non si conoscono produttori di software extraterrestri, ma tant'è. Il 64DD uscirà probabilmente in una versione differente per ciascuno dei paesi in cui sarà commercializzato, e aderirà alle specifiche tecniche della macchina a cui sarà associato.***

**Caro Apecar, vorrei chiederti se e quando il gioco della Nintendo, Turok, verrà convertito per la PSX. Grazie. ciao da**

ANDREA LUCCHINI

***Nessuna notizia confortante per te, sorry. La Acclaim ha pensato a Turok come un progetto esclusivo per N64 (e il gioco utilizza decisamente la potenza di calcolo del Nintendo), e quindi per ora nulla. Una conversione per PSX che non snaturi totalmente l'impianto spettacolare del gioco sarebbe un'impresa durissima, ma non è detto che la Acclaim non ci faccia prima o poi un pensierino. Per ora non ci sono notizie.***

**Caro Triciclo motorizzato super corazzato pronto alla guerra, esiste per il mio vecchio Megadrive una verisone di *Dragon Ball* (Z o no)?**

Fabio [Casale sul Sile]

***Ayes. Tutto sta nel trovarla. Prova da qualche inserzionista di Game Pompoz.***

**Il 64DD risolverà i problemi di Full Motion dell'N64 il tuo lettore più stupido,**

Pietro Zambelli

***Je pens de si, anche se non capisco a che problemi ti riferisci. Il fatto che i giochi del Nintendo 64 non sfruttino il FMV dipende da scelte delle case di software e dai limiti delle cartucce.***

**Caro Treruote, sono appena entrato nel confuso mondo dei videogame. Cosa sono le texture? Il Saturn potrebbe riuscire a realizzare un gioco come Tekken 2?**

Mad Tiger

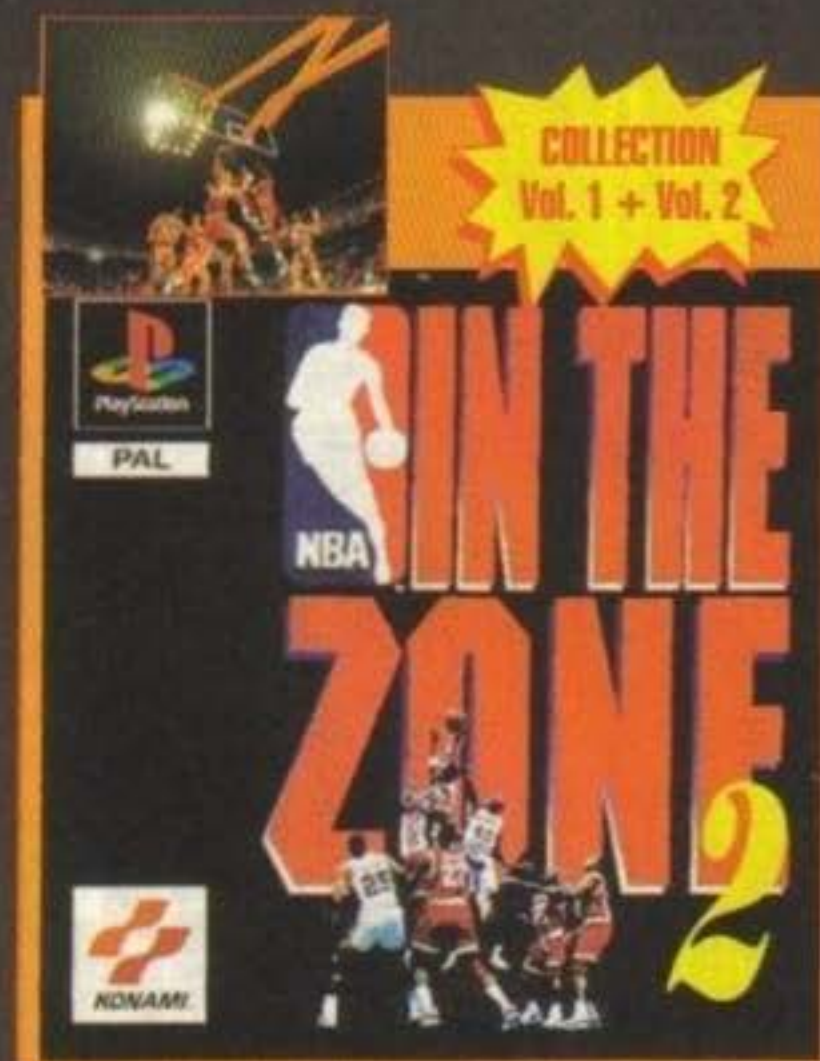
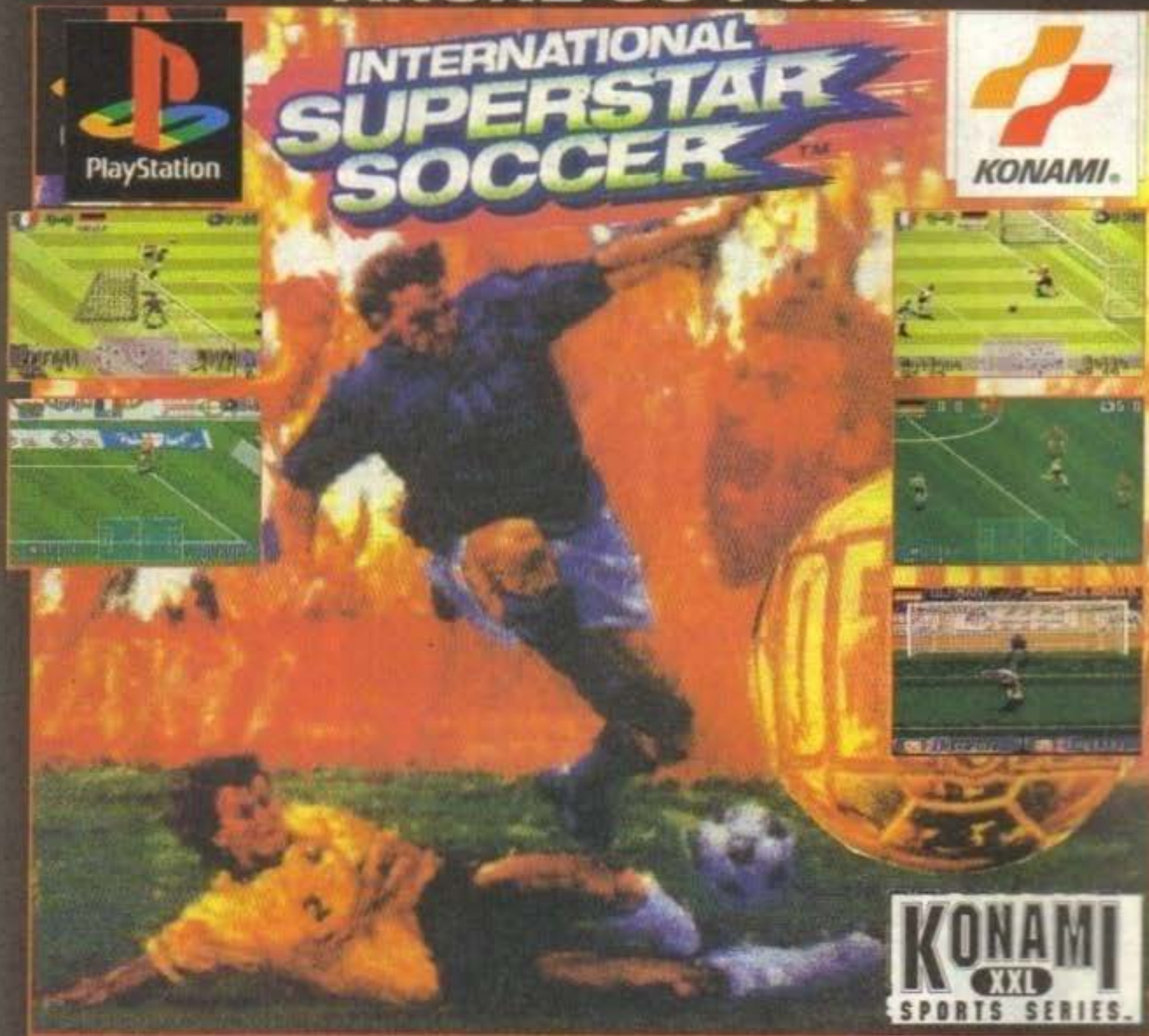
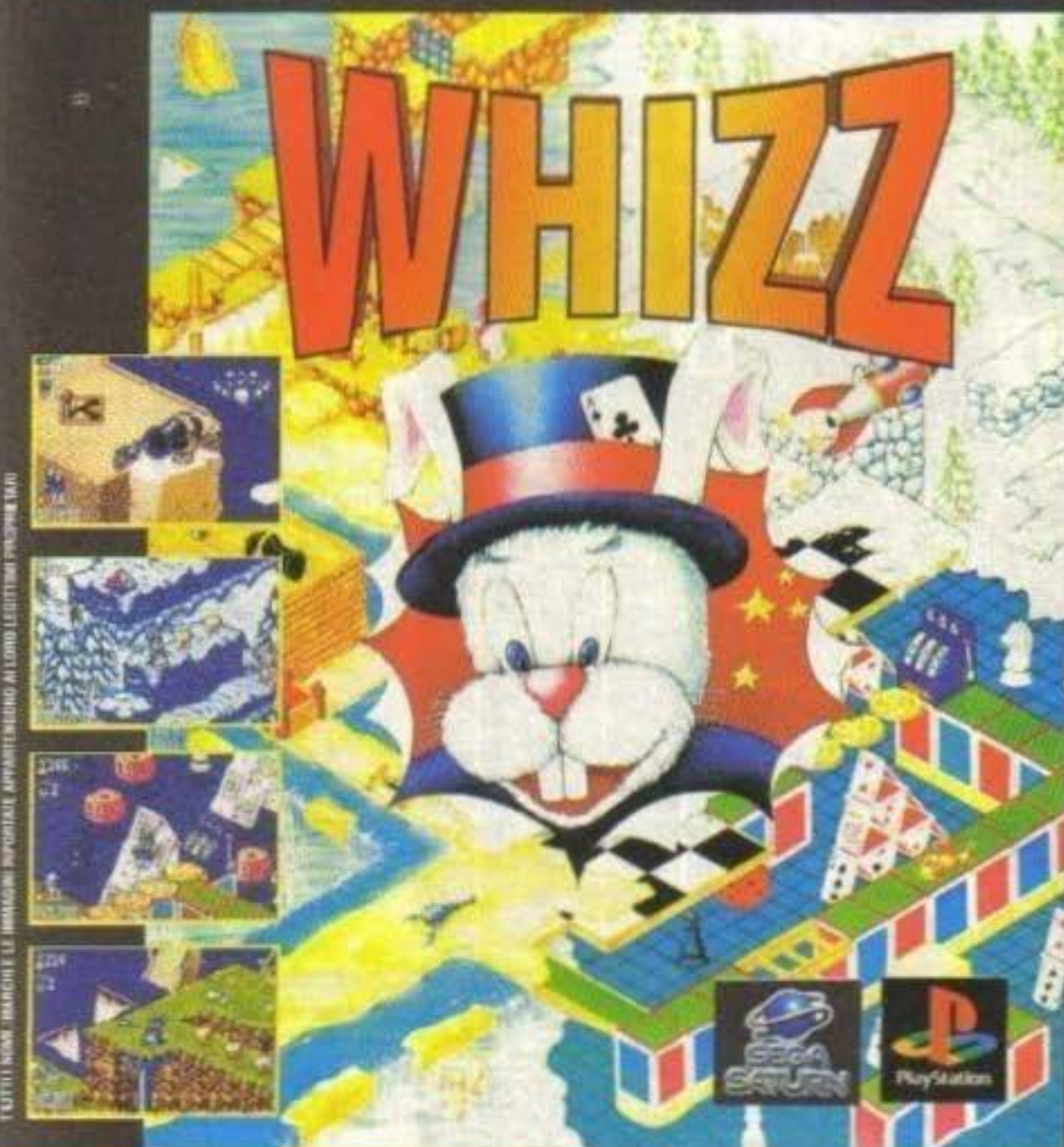
***O novizio, le texture sono quelle cose che ricoprono i poligoni facendoli sembrare più "veri" e concreti. I personaggi di Tekken 2 senza texture sarebbero probabilmente anonimi. Il Saturn tecnicamente* Tekken 2 *se lo sogna, ma* Virtua Fighter 2 *è un grandissimo gioco.***

**La domanda più encefalitica del mese**

**Perchè ho sprecato questo francobollo?**

Andrea Fallacara, Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE
# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
ANCHE SU PSX

MATCHITALIA

MATCHITALIA s.r.l. - C.so D'Augusto, 193 - 47037 Rimini
Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25689 - E-Mail: rpaolini@rimini.com

YOU
VIDEOGAMES
TOO
PER ORDINARE
TELEFONA ALLO:
011.889920
O VIENI A
TROVARCI IN:
VIA ROSSINI 3/E
10124 TORINO
E ANCORA:
SPEDIZIONI IN24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN
TEMPO REALE
SERVIZIO RIVENDITORI
PER GADGET
E VIDEOGAMES
FINAL FANTASY 7
BUSHIDO BLADE
MICROMACHINES 3
RALLY CROSS
DOOM 64
FIFA 97
SYNDACATE WARS
SUPER ROBOT WARS 5
SPIDER
SOUL BLADE
GOEMON 64
GOLDENEYE
YATTAMAN
INTERNATIONAL DELUXE
MACROSS
ACE COMBAT 2
FREAK BOY
BLAST CORPS
ENEMY ZERO
TORICO u.s. version
EVANGELION
TUROK TUROK TUROK TUROK TUROK TUROK
HEART OF DARKNESS
LAST BRONKS
DIE HARD TRILOGY
SCORCHER
MANX TT
N64 EUROPEO
TELEFONA
SUBITO!!!
SUPER MARIO 64
PILOTWINGS 64
GUERRE STELLARI
SHADOWS OF THE EMPIRE
VIDEOCASSETTE
PUOI ORDINARE PER CORRISPONDENZA ANCHE VIDEOCASSETTE-CD MUSICALI DEI TOUI EROI
CARD DA COLLEZIONE-MODELLINI DI DRAGON BALL, MAGLIETTE, FELPE............
DRAGON BALL Z
RANMA ½
GHOST IN THE SHELL
DR. SLUMP E ARALE
La Leggenda di Arslan

Pag.19

**La fusione dell'anno?**
**SEGA E BANDAI**
**Le due società giapponesi si sono unite in una nuova joint venture, ne trarranno vantaggio?**

**Prime indiscrezioni**
**JOYPAD ANALOGICO**
**Il nuovo joypad Sony è stato finalmente testato. Le prime impressioni sembrano confortanti**

Pag.18

LE PRIME DICHIARAZIONI DELLE PARTI IN CAUSA ALIMENTANO IL FUOCO DELLA POLEMICA

# ...E GUERRA SIA!

Su questo stesso numero, sia nella sezione delle news, che riportano alcune dichiarazioni di Hiroshi Yamauchi, Presidente della Nintendo of Japan, che nell'articolo relativo all'intervista tenutasi con Peter Main, Vice Presidente della Nintendo of America, è possibile cominciare a vedere l'inizio di quella che da molti era stata definita una guerra annunciata.
Abbiamo parlato più volte del cataclisma che, il lancio ufficiale della console Nintendo, in Europa, così com'è già avvenuto in Giappone e negli Stati Uniti, avrebbe provocato. I motivi, di quello che abbiamo chiamato cataclisma, se vogliamo, sono estremamente semplici. La Nintendo, pur avendo dominato il mercato per anni, e avendo creato, da sola, un impero legato ai videogiochi, si ritrova, entrando ufficialmente nel mercato della nuova generazione, a confrontarsi con dei concorrenti quanto mai agguerriti. Se è vero, come pare sia, che le vendite della PlayStation in tutto il mondo hanno ormai raggiunto i 10 milioni di unità, ponendo una seria ipoteca su quella che dovrebbe, o potrebbe, essere la macchina da gioco di questa fine millennio, la Nintendo, pur presentando una console indubbiamente, e ci mancherebbe altro, più potente, si trova in una chiara posizione di svantaggio. E non è pensabile credere che abbia voluto dare qualche metro di vantaggio alla Sony, solo per dimostrare che il proprio rientro sarebbe stato ineccepibile.
Diaciamocelo, la Nintendo, a questo punto, non è più la dominatrice del mercato. Questo non solo per demeriti propri, piuttosto per i meriti altrui che, in una qual misura, sono stati sottovalutati. All'interno dell'Industria dei videogiochi, memori della precedente esperienza legata all'inadeguatezza del lancio del 3DO, erano in molti a ritenere la Sony, completamente estranea all'ambiente videoludico, incapace di acquisire una larga fetta del mercato.

La stessa Sega, quando Saturn e PlayStation furono immesse sul mercato, quasi contemporaneamente, ripeteva che non riteneva la Sony un concorrente, semplicemente perché non poteva competere con il proprio *Know How*. Abbiamo visto tutti come è andata a finire. Ora è il momento della Nintendo, che si presenta sul mercato europeo sputando veleno. Lungi da noi l'idea di schierarci con gli uni o con gli altri, ma nulla può impedirci di pensare che in un mercato come questo, dovrebbe esserci posto per tutti. Quindi, tenendo presente la diversa natura del *Target* che Sony e Nintendo hanno deciso di avere, può anche essere vero che, agli occhi di Yamauchi, i giochi per PlayStation possano sembrare "sciocchi", però la console Sony ha, ormai, conquistato un pubblico ben più adulto di quello a cui, fino a qualche anno fa, le console erano dedicate.
La Nintendo sembra insistere su di una politica che difficilmente può essere considerata occidentale. Molti giochi per N64 sono stupendi, ma il tempo necessario per sviluppare un titolo, che dovrà necessariamente confrontarsi con *Super Mario 64*, e il costo delle cartucce, frenerà molti sviluppatori europei e statunitensi dallo sviluppare titoli per la nuova console della casa di Kyoto. Ciò potrebbe rivelarsi deleterio, per la Nintendo, perché ormai il mercato delle console si occidentalizzato, dimostrando che titoli prettamente giapponesi sono ricercati da un numero ristretto di utenti, a differenza di giochi, come Tomb Raider, per fare un esempio, che pur mantendo un forte gusto europeo, ha sbancato i botteghini natalizi.
Certo, sono supposizioni, e potremmo anche sbagliarci, ma lo ribadiamo, per la gioia di molti, la guerra sta per avere inizio, da che parte vi schiererete?

• *Random*

http://www.oldgamesitalia.net/

**FFVII A DOPO L'ESTATE**

**Dopo aver accertato che solo un pazzo potrebbe giocare la versione giapponese del gioco, molti videogiocatori saranno sicuramente in attesa dell'uscita della versione americana o PAL del titolo della Square. Purtroppo, però, è stato confermato che i tempi di conversione (e quindi anche quelli di attesa) saranno molto lunghi e il gioco finito vedrà la luce solo il 7 settembre. Naturalmente, sempre che non succeda qualcosa di nuovo.**

# Notizie dal MONDO

CENSURA IN AZIONE

## SONY INDECISA SUL DESTINO DI FFVII

**La versione americana del gioco della Square riuscirà a raggiungere i negozi senza tagli?**

Come gli altri titoli della serie *Final Fantasy*, la Square ha incluso nel settimo capitolo una serie di temi "adulti", risollevando, ancora una volta, la questione della censura. La SCEA non ha ancora preso una decisione definitiva a riguardo dei temi "a rischio" che comprendono: l'esplorazione di un bordello, vestiti "osé", orinazione pubblica e scene di sesso. La Sony sta lavorando a stretto contatto con la Square per la conversione del gioco e un portavoce della grande compagnia ha dichiarato che, "la Sony intende mantenere l'integrità del prodotto, ma che non sono ancora state prese decisioni a riguardo". Per quanto le operazioni di censura non sono una novità per il mercato americano, queste pratiche sono state di recente messe sotto accusa, con l'alzarsi della maturità del pubblico di videogiocatori. *Final Fantasy VII* non è stato ancora "bollato" dal concilio americano ma, considerando gli occasionali contenuti maturi, è plausibile che il titolo venga considerato adatto a un pubblico di giocatori sopra i quindici anni. Ovviamente, la Sony dovrà vedersela con molte questioni spinose, prima tra tutte la possibilità che venga vietata la vendita a una discreta fascia di utenti di uno dei più probabili titoli di successo dell'anno, sempre che questa classificazione danneggi le vendite, influenzando i genitori per l'acquisto del gioco. Il secondo aspetto da considerare è il mantenimento dell'integrità e del ritmo della storia, dal momento che anche dei piccoli tagli potrebbero influenzare il tutto negativamente. Anche *Final Fantasy 3* aveva al suo interno temi piuttosto adulti tra cui il suicidio e il deliberato avvelenamento di una intera città, tuttavia la versione americana del gioco non aveva ricevuto alcun tipo di censura e, sinceramente, ci auguriamo che, con *FFVII*, accada la stessa cosa.

*Primal Rage*, un chiaro esempio, per gli abitanti dell'Arizona, di videogioco violento.

LE STREGHE SON TORNATE

## L'ARIZONA CONTRO LA VIOLENZA DEI VIDEOGIOCHI

**Si preparano tempi duri in America per i giochi "maturi"**

Un atto legale che proibisce la vendita dei videogiochi violenti ai bambini ha mosso il primo passo nella legislazione americana, pronto a trasformarsi in legge. Votato dal Senato di Stato dell'Arizona, sarà, infatti, presto proposto anche al Senato americano. La misura è stata portata avanti dal senatore David Person, sotto le pressioni di Ellie Rovella, una madre che ha lottato per vedere tolta dai negozi la versione per Genesis di *Primal Rage*, dopo che suo figlio di undici anni aveva acquistato il gioco. La signora Rovella ha dichiarato che la violenza della grafica di *Primal Rage* ha "rubato" l'innocenza di suo figlio. L'atto rende illegale per una persona distribuire, mostrare o tenere oggetti che comprendono scene di violenza a ragazzi di età inferiore ai sedici anni. "Il nostro obiettivo non è vietare che qualcuno compri questi giochi", ha detto la signora Rovella, "ma è di tenerli lontani dai nostri bambini, se un genitore vorrà prendere questi giochi sarà una sua scelta." I senatori S. Kennedy e V. Soltero hanno votato contro, ritenendo la mozione incostituzionale, un atto simile, approvata nel Missouri nel 1992, è stato annullato dalla corte suprema poiché appariva troppo vaga.

LA NEMESI DI ZELDA?

## LA SONY ANNUNCIA L'USCITA DELL'AVVERSARIO DI ZELDA

**È ufficiale l'annuncio dell'uscita di un GdR d'azione su PSX**

Il titolo del gioco sarà *Alundra* e si tratterà del primo "action RPG" (in stile *Zelda* appunto) per PlayStation. Dopo l'iniziale mancanza di giochi di ruolo per la PSX, la recente uscita giapponese di *Final Fantasy VII*, in coppia con gli annunci della Enix di voler produrre *Dragon Quest 7* e della Sony di *Alundra*, La PlayStation si sta rapidamente affermando come la migliore piattaforma per GdR disponibile. Il gioco dovrebbe essere disponibile in Giappone nel secondo quarto del '97. Come al solito, *Alundra* comprenderà tradizionali puzzle, trappole e combattimenti contro i canonici mostri. Alundra è il nome dell'eroe che i giocatori controlleranno e la trama ruota attorno la sua scoperta di poter entrare nei sogni della gente. Tutti i combattimenti saranno in tempo reale nello schermo principale del gioco e non ci saranno noiosi caricamenti al momento di entrare in battaglia. Non esistono ancora date di uscita per l'eventuale versione occidentale, ma vista l'assoluta mancanza di questo genere di titoli, siamo sicuri che non ci sarà poi molto da aspettare.

CAPCOM RIVELA I DETTAGLI SUL NUOVO GIOCO DELLA SERIE *DARKSTALKERS*

**La Capcom ha annunciato ufficialmente che uscirà un nuovo gioco della serie Darkstalker, chiamato in Giappone *Vampire Savior*. Il gioco utilizzerà la vecchia scheda CPSII a 16 bit e sfrutterà molto dei due vecchi titoli della saga, con fondali interamente nuovi. I personaggi nuovi, probabilmente, saranno quattro: Anita, la sorella di Morrigan (che potrebbe essere chiamata "Genevieve"), un personaggio femminile dalle sembianze di insetto e uno ancora sconosciuto. Il gioco sarà mostrato a fine febbraio all'AOU Show in Giappone.**

ANALOGICO ALLA RISCOSSA

## PRIME IMPRESSIONI SUL NUOVO JOYPAD PSX

**Rivelate forma e caratteristiche del primo controller analogico della Sony**

Le differenze con il normale controller (al di là del doppio joystick analogico ovviamente) sono minori, ma degne di nota. Prima di tutto le "corna" sono state allungate ed "ergonomizzate", in modo da dare maggiore comfort e i tasti L2 e R2 sono stati posti ad angolazioni differenti dall'originale, mentre tutti gli altri sono rimasti invariati. I due joystick analogici sono posti in posizioni eccellenti e cambiare tra un tipo di controllo e l'altro è davvero molto facile. È stato inserito un interruttore che permette di passare da analogico a digitale quando desiderato, ma sarà comunque sempre possibile utilizzare normalmente il D-pad. Come anticipato, i due joystick possiedono un lieve effetto di force feedback, che resta, comunque, poco più di una leggera vibrazione. Il joypad dovrebbe essere pronto per il mercato americano nel mese di settembre, e sarà di colore grigio come tutti i classici controller.

ANCORA DINOSAURI

## TUROK SU PLAYSTATION?

**Si fanno sempre più insistenti le voci di una versione PSX di *Turok***

Mentre l'ormai famoso sparatutto in prima persona per Nintendo 64 dovrebbe essere in vendita in questi giorni, sembra che la Iguana, sviluppatrice del gioco, stia preparando un piano per lo sviluppo di un titolo per PlayStation basato sul mondo di *Turok*. Voci affermano che questa versione manterrà molti elementi della versione originale, ma varierà la trama. Parlando di *Turok* in versione N64, la Iguana sta preparando una versione speciale del gioco per la Germania. A causa dell'avversione di questo paese per le scene di sangue, tutti i personaggi del gioco saranno, infatti, trasformati in cyborg. Intanto, la Acclaim ha affermato hanno avuto inizio i lavori di sviluppo di *Turok II*, in cui la Iguana includerà "ciò che non è riuscita a includere nell'originale".

ALLA CONQUISTA DEL WEST

## LA PSYGNOSIS IN PROCINTO DI INVADERE L'AMERICA

**Due nuovi centri di sviluppo saranno aperti dalla casa inglese negli States**

La Psygnosis, attualmente di proprietà della Sony, ha sempre sviluppato tutti i suoi prodotti sfruttando le risorse interne della sede di Liverpool, di qualche altra casa inglese o distribuita nell'Europa occidentale. La sua idea, ora, è invece quella di creare una nuova rete di sviluppo negli States. Al momento, i dettagli non sono stati resi noti, ma sembra che tutto partirà dal recente acquisto di due software house americane, a cui seguiranno tanti altri "piccoli" gruppi di sviluppatori.

PROGETTI FUTURI

## UN NUOVO GDR IN SVILUPPO PER M2

**Si chiamerà *Power Crystal* e dovrà essere la dimostrazione della potenza della macchina**

Dopo aver terminato *Alien VS Predator* per Jaguar, Andrew Whittaker abbandonò i Rebellion, per creare la Springer Spaniel Software insieme a John Taylor. A quel tempo, Whittaker aveva in mente un nuovo e, secondo lui, rivoluzionario GdR ortogonale. Il nome del progetto originale era *Artemis* e sarebbe dovuto comparire prima su PC e poi sulle console a 32 bit. Con le trasformazioni subite dalla 3DO Company, però, sia la società che il progetto hanno subito dei radicali cambiamenti. Whittaker è diventato direttore tecnico di un nuovo team di sviluppo chiamato Perceptions e il gioco è passato dal design ortogonale a un completo mondo in 3D, acquistando il nome di *Power Crystal*. Whittaker è rimasto talmente colpito dall'hardware dell'M2 (che, inoltre, al tempo contava solo un processore Power PC al posto dei due odierni) che ha affermato: "L'M2 è veramente il miglior hardware su cui abbiamo mai lavorato. La sua potenza colpirà il mondo del software videoludico come un maremoto". Al momento, comunque, *Power Crystal* è uno dei pochi progetti europei noti in sviluppo su M2.

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SEGA AL LUNA PARK

**La grande "S" si sta preparando per lanciarsi nel mondo delle grandi attrazioni meccaniche per i parchi di divertimenti. La compagnia giapponese sta tuttora trattando con la Mitsubishi Heavy Industries per la produzione di attrazioni "hi-tech". Le due compagnie sperano di combinare l'esperienza della Sega in software e giocabilità con la conoscenza hardware della Mitsubishi. Non vediamo l'ora di vedere i risultati, se mai arriveranno in Italia.**

COMINCIA (O CONTINUA?) LA GUERRA

# YAMAUCHI DEFINISCE "SCIOCCHI" I GIOCHI DELLA SONY

**Il presidente della Nintendo dice la sua**

In una conferenza stampa avvenuta a metà febbraio, il presidente della Nintendo Hiroshi Yamauchi non ha risparmiato le parole sulla rivale Sony, dichiarando "di nullo valore" la sua recente affermazione di aver tolto alla grande "N" il posto di predominio nel mercato videoludico. Yamauchi ha affermato che "la maggior parte dei suoi giochi (parlando della Sony ovviamente) sono sciocchi e noiosi", aggiungendo che "l'invasione di software poco interessante minaccia di distruggere il mercato giapponese dei videogiochi". Il presidente della Nintendo, inoltre, con aria aggressiva, ha dichiarato che la perdita di *Dragon Quest* e *Final Fantasy VII* "non avrà virtualmente alcun impatto sugli affari della Nintendo". Parlando del mercato americano, invece, ha dimostrato una certa esasperazione a riguardo della situazione domestica, "Se le macchine fossero state disponibili, probabilmente avremmo venduto un altro milione di unità negli States". Su *Mario64* ha, infatti, aggiunto: "I videogiocatori americani hanno apprezzato che abbiamo, in pratica, dato vita in un videogioco a un personaggio che sembra direttamente uscito da un cartone della Disney. I Giapponesi preferiscono essere da soli nelle loro stanze e giocare con titoli deprimenti".

MULTIPLAYER

# HEXEN 64 ANCHE IN QUATTRO CONTEMPORANEAMENTE

**Lo sparatutto della id Software si prepara a una grande entrata**

Per riuscire a rivaleggiare la futura concorrenza nel genere degli sparatutto in 3D, che su Nintendo 64 vedrà l'apparizione, in poco tempo, di titoli del calibro di *Turok*, *Doom64* e *GoldenEye*, il titolo di ambientazione fantasy della id Software incorporerà una ghiotta opzione multiplayer. Seguendo le orme di *Mario Kart 64*, infatti, in *Hexen64* sarà possibile giocare fino in quattro contemporaneamente sulla stessa macchina, sia combattendo uno contro l'altro, sia insieme contro il computer. *Hexen* sarà, infatti, l'unico titolo a offrire opzione, e come *Doom64* avrà fondali in 3D e mostri in 2D, in modo da non rallentare eccessivamente l'azione in più giocatori.

ZITTITE LE VOCI

# NIENTE PSX 2 FINO AL 1999

**La Sony ha escluso la possibilità di una nuova macchina prima di due anni**

In una conferenza stampa svoltasi a Tokyo, il presidente della Sony Nobuyuki Idei è stato interrogato sull'eventuale uscita di un nuovo modello di PlayStation. A questa domanda Idei ha risposto che le vendite dell'attuale modello a 32-bit sono alle stelle, aggiungendo che la Sony è intenzionata a continuare a vendere la PSX per almeno altri due o tre anni, dal momento che cambiare frequentemente modelli è solo un danno per i consumatori. Molti nell'industria si aspettavano l'apparizione di una nuova PlayStation, almeno per controbattere l'uscita del rivale Nintendo 64, ma, a quanto pare, non si vedrà sicuramente nulla prima della fine del 1998.

GRANDI UNIONI

# SEGA E BANDAI SI UNISCONO!

**Le due società hanno ufficialmente stipulato un accordo di fusione**

Con una mossa a sorpresa, la Sega e la Bandai, leader in Giappone nel settore giocattoli, hanno dichiarato ufficialmente che le due società si uniranno in un'unica compagnia, in ottobre. La Bandai è entusiasta di espandersi nel mondo dei videogiochi, mentre la Sega afferma che otterrà soltanto benefici dall'esperienza della Bandai nel campo delle licenze. La Bandai è conosciuta soprattutto per i giocattoli delle serie di Dragon Ball, Power Rangers e Sailor Moon, di cui ha realizzato anche mediocri versioni ludiche per console. Gli esperti hanno già previsto che l'unione darà ottimi risultati nel campo dei videogiochi, di Internet e della televisione. Nessuno degli avversari della Sega ha espresso preoccupazioni a riguardo dell'accordo. La Nintendo ha affermato di non avere "nessun interesse" nell'accordo, mentre la Sony si è semplicemente stupita del "matrimonio". Né la Sega, né la Bandai hanno ottenuto grandi risultati nell'ultimo anno ed entrambe sperano che questa nuova situazione possa cambiare seriamente le cose. Yasuo Imanaka, un esperto dell'Okasan Economic Research Institute, ha affermato: " Non penso che questa nuova società possa battere la PlayStation della Sony. È difficile vedere meriti in questa unione. Entrambe le compagnie hanno problemi in campi simili". Ma Masahiro Ono, esperto al Credit Lyonnais Securities, ha invece dichiarato: "Questa unione fornirà alla Sega una certa competitività nelle macchine da gioco della nuova generazione".

NOVITÀ SUL POCKET GAMEBOY

**Come era accaduto per il suo fratello più grande, la Nintendo ha intenzione di lanciare le versioni colorate del Pocket Gameboy, in arrivo per questa primavera. La classica macchina di color argento sarà affiancata dalle versioni nere, gialle, verdi, rosse e trasparenti. Questi colori sono stati disponibili in Giappone per un certo periodo, in cui, curiosamente, non era invece disponibile la versione d'argento.**

MOMENTI DI GLORIA ANNUNCIATA

# CRASH BANDICOOT RAGGIUNGE UN INCREDIBILE SUCCESSO MONDIALE

**Vendute più di un milione di unità del gioco della Sony**

La Sony Computer Entertainment America ha annunciato che *Crash Bandicoot* su PlayStation ha venduto più di un milione di copie in tutto il mondo.

Uscito nel settembre 1996 in America, nel novembre 1996 in Europa e in dicembre 1996 in Giappone, *Crash* ha catturato l'attenzione di tutti i giocatori del mondo. Prodotto dalla Universal Interactive Stusios e sviluppato dai Naugthy Dog esclusivamente su PlayStation, questo titolo ha ridefinito il genere classico dei giochi di piattaforme, portandolo a livelli mai raggiunti prima. Molti fattori hanno contribuito a questo successo: la trama umoristica, le ambientazioni dettagliate e colorate, le diverse prospettive della telecamera, i personaggi in stile "cartoon" e la musica e gli effetti sonori creati da professionisti nel campo cinematografico. "*Crash Bandicoot* ha raggiunto il livello per entrare nella lista di prodotti dal fenomenale successo su PlayStation, con vendite che hanno superatoil milione di unità in tutto il mondo", ha dichiarato Kaz Hirai, direttore operativo della SCEA, "sono i giochi come *Resident Evil* e *Tekken 2* -e ora anche *Crash Bandicoot*, che rendono la SCE una società leader nel mondo e la PlayStation la piattaforma videoludica numero uno per sviluppatori, venditori e consumatori". "Siamo molto felici di vedere che i nostri sforzi siano stati premiati dal successo di *Crash Bandicoot*", afferma Mark Cerny, presidente della Universal Interactive Studio, "l'incredibile grafica e l'alta giocabilità, combinata con l'aggressiva e creativa campagna marketing sviluppata dalla SCEA in Nord America, Giappone e Europa, si sono dimostrate come una combinazione davvero vincente".

TEMPO DI CAMBIAMENTI

# LA SEGA SI RINNOVA

**Licenziati ben 65 membri dello staff**

La Sega ha licenziato 65 membri del suo staff per riorganizzare i reparti marketing e ausiliari. La compagnia ha specificato che nessun taglio è avvenuto nell'ambito del settore R&D (ricerca e sviluppo). L'area maggiormente "colpita" sembra essere stata quella del marketing che ha perso diversi elementi a livello dirigenziale. L'idea della Sega, infatti, è quella di riunire in un'unica sezione tutto il marketing, precedentemente troppo diviso tra le singole piattaforme. Un portavoce della casa ha dichiarato: "Questa riorganizzazione ha lo scopo rifocalizzare le risorse interne intorno ad alcune funzioni e il marchio Sega su specifiche linee di prodotti". Seguendo le orme della Bandai, la Sega ha negato che i licenziamenti siano dipesi dalla fusionetra le due case.

RITARDI MALVOLUTI

# IL GUFO SI ALZA TARDI

**Slittate le date di uscita di tre attesi titoli della Psygnosis**

Un buon numero di giochi della casa di Liverpool hanno subito un ritardo nella loro prevista data di uscita. In testa ai tre maggiormente "incriminati", si trova *Tenka*, spostato alla prossima primavera. Sembra comunque che il gioco sia ormai già terminato e che il ritardo si debba imputare a "strategie" interne, stessa cosa che si era detta per *Destruction Derby 2*, anche se tutti sapevamo benissimo che i problemi erano, bensì, relativi alla programmazione. Tra gli altri titoli in ritardo sono da ricordare *Discworld 2* e *Thunder Truck Rally*, dal momento che i Reflections, il nome della casa che ha sviluppato il gioco, avevano dedicato tutti i loro sforzi a correggere gli errori di programmazione, a cui abbiamo appena fatto riferimento, di *Destruction Derby 2*, uscito, in versione PAL, solo nel mese di gennaio.

FANTASCIENZA DIGITALE

# NAMCO, SONY E POLYGON UNITE PER UN NUOVO PROGETTO

**Il cinema l'obiettivo delle tre famose case**

La Namco, sviluppatrice di videogiochi, la Sony Computer Enterteinment, mostro nel campo dei computer e la Polygon Pictures, vincitrice di numerosi premi per i suoi lavori in computer grafica, hanno annunciato che formeranno a Tokyo una nuova società, il cui obiettivo sarà quello di sviluppare sequenze in computer grafica da utilizzare all'interno di pellicole cinematografiche.

I grandi avversari della società non saranno più, quindi, Sega e Nintendo, ma la Industrial Light & Magic o la Pixar AnimationStudio. La nuova compagnia, che si chiamerà Dream Picture Studio, sarà di proprietà di tutte e tre le società, con Sony e Namco che avranno, ciascuna, il 45% e la Polygon il restante 10%. Il presidente di quest'ultima, Toshifumi Kawahara, è stato nominato direttore e presidente della nuova società e condurrà le attività creative e produttive dello studio. Sembra, al momento, che la società sia già al lavoro al suo primo progetto: a quanto dicono le solite voci di corridoio, un lungometraggio in computer grafica basato sul picchiaduro della Namco *Tekken*! La nuova società aprirà comunque i battenti ufficialmente il 12 marzo del 1997, ovviamente a Tokio.




http://www.oldgamesitalia.net/

# NEWS

## QUAKE! QUESTA PRIMAVERA SU SATURN

**Il seguito, tanto atteso e osannato, di *Doom*, che già da qualche mese ha fatto perdere la testa ai giocatori che possiedono un PC in grado di farlo girare, arriverà, a quanto pare in esclusiva, in versione Saturn questa primavera. *Quake*, sempre realizzato dalla id Software, sfrutta un motore grafico in 3D, completamente nuovo, che permette ai giocatori di spostarsi nel mondo da incubo del gioco a gran velocità, senza sacrificare l'aspetto grafico. Qualcuno di voi storcerà il naso, pensando che le capacità della macchina della Sega non siano in grado di farcela, ma aspettiamo di vedere qualcosa prima di giudicare.**

# Novità GIOCHI

## EXCALIBUR
**PSX • TELSTAR**

La piccola elfa (schiava della pesante eredità di Lara Croft?) si appresta a disfarsi di due cattivoni.

Oltre alla spada iniziale, la protagonista del gioco avrà, con il progredire dell'avventura, altre armi.

I più attenti di voi se ne saranno accorti, di questo titolo della Telstar abbiamo già parlato, ma, visto che ci troviamo in dirittura d'arrivo per il lancio ufficiale, e il gioco lo merita, abbiamo pensato di approfondire un po' l'argomento.
Alla fine il successo di *Tomb Raider* ha generato il primo vero clone dell'avventura della Eidos. *Excalibur* è opera della Telstar (nota per aver pubblicato recentemente *OnSide Soccer*, vero esempio di come NON si programma un gioco di calcio). Le similitudini iniziano con la visuale da dietro il protagonista e anche la giocabilità si avvicina notevolmente alla grande avventura di Lara Croft. Ma fortunatamente *Excalibur* non rappresenta solamente una mera copia di *Tomb Raider*.
Il protagonista del gioco, infatti, non porta nessun reggiseno (almeno non nel gioco, poi magari nella vita privata, le tendenze...) ma appare come una sottospecie di elfo (anche se in effetti dovrebbe essere un elfo donna), per cui dotato di orecchie a punta e capelli lunghi con la coda, avete presente Link, protagonista della famosa serie di *Zelda*? Il nostro eroe è munito di una spada di tutto rispetto e non potrà trovare nessun'altra arma durante il gioco. Questo perchè l'elfo impara poco per volta nuove tecniche sempre più efficaci, come l'abilità di sparare piccoli proiettili (ovviamente "psichici"), laserate, bolle di fuoco, shoryuken (no, forse questo non c'è).
Nonostante il titolo sia ancora in lavorazione, la Telstar ha ammesso che la struttura di gioco ricorderà *Tomb Raider* anche nella presenza di vari puzzle da risolvere per proseguire nell'avventura, ma ha anche assicurato che in *Excalibur* sarà determinante l'interazione tra il protagonista e altri personaggi, che, se interrogati a dovere, risulteranno assai utili per proseguire.
La storia è basata sull'avventura della nipote di Re Artu, che deve mettere il proprio ingegno contro quello di alcuni ladri che hanno viaggiato nel tempo per rubare la mitica spada Excalibur. Allo stesso modo si dovrà viaggiare nel tempo per recuperare la famosa arma. Senza dubbio, ai più, compresi noi stessi, per essere sinceri, potrebbe sembrare una trama piuttosto scontata, ma in questo modo i programmatori hanno potuto inserire delle ambientazioni riguardanti il passato e il futuro.
La grafica sembra molto buona, con dei sorprendenti effetti di luce e un dettaglio grafico di tutto rispetto.
Dalla versione che abbiamo potuto visionare le animazioni della protagonista non appaiono fluide come quelle di Lara Croft, ma alla Telstar hanno assicurato che nella versione finale il loro elfo si muoverà più velocemente e fluidamente che l'archeologa francese, una sfida tanto ardua quanto interessante, speriamo che (coma al solito) a fruirne saranno tutti i possessori di PlayStation.

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 100/0
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando subito allo
**0536 / 88.33.51**

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione
console, accessori e videogames
**originali** da U S A e J A P



# WORLD GAMES

## MEGADRIVE

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| ALADDIN | PAL | 69000 |
| ASTERIX | USA | 69000 |
| BACK TO THE FUTU. PAR. 3 | USA | 39000 |
| BARKLEY SHUT UP -JAM 2 | USA | 59000 |
| BASS MASTERS CLASSIC | USA | 79000 |
| BATMAN & ROBIN | PAL | 79000 |
| BATTLETECH | USA | 49000 |
| BONKERS | PAL | 69000 |
| BOOGERMAN | PAL | 69000 |
| BUGS BUNNY DOU. TROU. | PAL | 89000 |
| CHESTER CHEETAH | USA | 39000 |
| COMIX ZONE | PAL | 69000 |
| CONTRA HARD CORPS | USA | 49000 |
| COSMIC SPACEHEAD | PAL | 39000 |
| CUTTHROAT ISLAND | PAL | 69000 |
| CYBER COP | USA | 29000 |
| DAFFY DUCK IN HOLLYW. | PAL | 79000 |
| DARK CASTLE | PAL | 39000 |
| DINO DINI'S SOCCER | PAL | 59000 |
| DONALD IN MAUI MALLARD | PAL | 89000 |
| DRAGON BALL Z | JAP | 79000 |
| EX RANZA | JAP | 39000 |
| EXO SQUAD | USA | 69000 |
| FATAL FURY | JAP | 59000 |
| FEVER PITCH SOCCER | PAL | 59000 |
| FIFA SOCCER 95 | PAL | 69000 |
| FIFA SOCCER 96 | PAL | 89000 |
| FIFA97 | PAL | 99000 |
| GALAHAD | USA | 29000 |
| GARFIELD | PAL | 69000 |
| GRAND SLAM TENNIS | JAP | 39000 |
| INDY CAR NIGEL MANSELL | USA | 79000 |
| INTERNAT. SUPS. S. DELU. | PAL | 95000 |
| IZZY'S | PAL | 79000 |
| JUDGE DREDD | PAL | 79000 |
| JUNGLE STRIKE | JAP | 59000 |
| JURASSIK PARK | USA | 59000 |
| JUSTICE LEAGUE | PAL | 79000 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | PAL | 69000 |
| LUNGRISSER | JAP | 39000 |
| MARVEL LAND | JAP | 39000 |
| MEGA MAN THE WILY WARS | PAL | 69000 |
| MICRO MACHINES MILITARY | PAL | 89000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | USA | 99000 |
| MS.PAC MAN | USA | 69000 |
| NBA LIVE 97 | PAL | 99000 |
| NFL MADDEN 96 | PAL | 79000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | PAL | 79000 |
| OLYMPIC GOLD | PAL | 49000 |
| PGA TOUR GOLF | PAL | 39000 |
| POWER RANGERS | PAL | 69000 |
| PREMIER MANAGER 97 | PAL | 99000 |
| PROBOTECTOR | PAL | 69000 |
| ROAD RASH 2 | PAL | 69000 |
| SENSIBLE SOCCER | PAL | 69000 |
| SEPARATION ANXIETY | PAL | 89000 |
| SKELETON KREW | PAL | 69000 |
| SONIC 3 | JAP | 69000 |
| SPIROU | PAL | 69000 |
| STARGATE | PAL | 69000 |
| STREET RACER | PAL | 69000 |
| SUPER SKIDMARKS | PAL | 69000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | JAP | 89000 |
| TAZ-MANIA | PAL | 59000 |
| TEAM USA BASKETBALL | PAL | 49000 |
| THE AQUATIC GAMES | USA | 39000 |
| THE FLINTSTONES | USA | 59000 |
| THE JUNGLE BOOK | USA | 79000 |
| THE LION KING | PAL | 89000 |
| THE LION KING | USA | 89000 |
| THE LOST VIKINGS | USA | 59000 |
| THE PAGEMASTER | PAL | 69000 |
| THE TERMINATOR | PAL | 39000 |
| TIME KILLERS | PAL | 79000 |
| TOPOLINO MANIA | PAL | 69000 |
| TURTLES TOURNA. FIGHT. | USA | 59000 |
| ULTIMATE MORTAL KOM. 3 | PAL | 109000 |
| ULTIMATE SOCCER | PAL | 49000 |
| URBAN STRIKE | PAL | 69000 |
| VIEW POINT | USA | 69000 |
| VIRTUA RACING | JAP | 79000 |
| VR TROOPERS | PAL | 79000 |
| WARLOCK | PAL | 69000 |
| WORLD CUP | PAL | 39000 |
| ZOMBIE | USA | 39000 |

*I PREZZI SONO IVA INCLUSA*

## SUPERNINTENDO

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| ART OF FIGHTING 2 | JAP | 69000 |
| BIG SKY TROOPER | USA | 59000 |
| BLACK THORNE | USA | 59000 |
| BOOGERMAN | PAL | 79000 |
| CACOMA KNIGHT BIZL. | USA | 69000 |
| CANNONDALE CUP | USA | 69000 |
| CASPER | USA | 129000 |
| COOL WORLD | USA | 39000 |
| DEMOLITION MAN | PAL | 69000 |
| DESERT STRIKE | USA | 39000 |
| DKIING AND SNOWBOA. | USA | 69000 |
| DONKEY KONG 3 | PAL | 129000 |
| DOOM | PAL | 89000 |
| DOOM | USA | 89000 |
| DOOM TROOPERS | USA | 89000 |
| DRAGON | USA | 79000 |
| DRAGON BALL Z 3 | JAP | 99000 |
| EXERTA MOUNBIKE RALLY | USA | 109000 |
| F1 POLE POSITION 2 | PAL | 139000 |
| FIFA97 | PAL | 119000 |
| FUN'N GAMES | PAL | 49000 |
| GODS | USA | 39000 |
| GOOF TROOP | USA | 59000 |
| HAGANE | PAL | 79000 |
| HAMMER LOCK | USA | 49000 |
| INACANTATION | PAL | 109000 |
| INT. SUPERS. SOC. DEL. | USA | 109000 |
| JAMMIT | USA | 59000 |
| KEN GRIF. JR'S WINN. RUN | USA | 79000 |
| KILLER INSTINCT | PAL | 79000 |
| KING ARTHUR'S WORLD | USA | 89000 |
| KIRBY SUPERST. 8 IN 1 | PAL | 129000 |
| LEMMINGS THE TRIB. 2 | PAL | 49000 |
| LORD OF DARKNESS | USA | 79000 |
| MADDEN 95 | PAL | 49000 |
| MAGIC BOY | USA | 89000 |
| MAXIMUM CARNAGE | USA | 89000 |
| MEGA MAN X 3 | USA | 119000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | PAL | 109000 |
| MR. DO | USA | 89000 |
| MS. PAC MAN | USA | 89000 |
| MUSCLE BOMBER | JAP | 59000 |
| NBA LIVE 97 | PAL | 109000 |
| NCAA FIN. FOUR BASKE. | USA | 59000 |
| NHL 97 | USA | 109000 |
| NOLAN RYAN'S BASER. | USA | 39000 |
| OSCAR | PAL | 109000 |
| PGA EUROPEAN TOUR | PAL | 99000 |
| PHANTOM 2040 | PAL | 79000 |
| PORKY PIG'S | PAL | 99000 |
| POWER PIGS | PAL | 99000 |
| POWERRANG. BATTRACERS | USA | 89000 |
| RANMA 1/2 III | JAP | 39000 |
| RAPJAM B-BALL | USA | 59000 |
| RISE OF THE ROBOTS | PAL | 49000 |
| SECRET OF EVERMORE | PAL | 109000 |
| SECRET OF MANA | PAL | 99000 |
| SPAWN | PAL | 89000 |
| SPINDIZZY WORLDS | PAL | 59000 |
| STAR TREK T. N GENER. | USA | 59000 |
| STREET FIGHT. ALPHA 2 | PAL | 119000 |
| STREET HOCKEY'95 | PAL | 59000 |
| STREET RACER | USA | 79000 |
| SUPER B.C. KID | USA | 69000 |
| SUPER BATTLETANK | USA | 39000 |
| SUPER DROP ZONE | PAL | 69000 |
| SUPERFORMA SOC.SERIE A | JAP | 69000 |
| SUPER HIGH IMPACT | USA | 39000 |
| SUPER HOCKEY | PAL | 89000 |
| SUPER INTERNAT. CRICK. | PAL | 59000 |
| SUPER METROID | USA | 79000 |
| TECMO SUPER BASEB. | USA | 49000 |
| TECMO SUPER BOWL | USA | 89000 |
| TERRENIGMA | PAL | 119000 |
| TETRIS 2 | PAL | 69000 |
| TETRIS ATTACK | PAL | 109000 |
| THE HUMANS | PAL | 59000 |
| THE IGNITION FACTOR | USA | 49000 |
| THE INCREDIBLE HULK | PAL | 59000 |
| THE LOST VIKINGS | PAL | 59000 |
| THUNDER SPIRITS | JAP | 39000 |
| TIN TIN IN TIBET | PAL | 89000 |
| TINY TOON BUSTS LOO. | USA | 69000 |
| TOP GEAR 3000 | USA | 49000 |
| TROY AIKMAN FOOTB. | PAL | 39000 |
| TURTLES TOURNAM.FIGHTERS | USA | 69000 |
| ULTIMATE MORT. KOM. 3 | PAL | 119000 |
| ULTIMATE MORT. KOM. 3 | USA | 119000 |
| VORTEX | PAL | 59000 |
| WILD C.A.T.S | USA | 89000 |
| WILD GUNS | PAL | 99000 |
| [illegible]S ARCADE'S | USA | 89000 |
| [illegible] | PAL | 109000 |

## SONY PLAYSTATION

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| A-TRAIN | USA | 59000 |
| ALIEN TRILOGY | PAL | 95000 |
| ANDRETTI RACING | PAL | 89000 |
| AQUANAUT'S HOLIDAY | PAL | 79000 |
| ASSAULT RIGS | PAL | 69000 |
| BIO HAZARD 2 | JAP | 149000 |
| BLAM MACHINEHEAD | PAL | 89000 |
| BLAZING DRAGONS | USA | 69000 |
| BREAK POINT TENNIS | PAL | 89000 |
| BUBSY 3D | USA | 59000 |
| BURNING ROAD | PAL | 89000 |
| CHEESY | PAL | 89000 |
| COOLBORDERS | PAL | 89000 |
| DESCENT | PAL | 69000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | PAL | 89000 |
| DIE HARD TRILOGY | PAL | 89000 |
| DOUBLE DRAGON | JAP | 59000 |
| DRAGON HEART | USA | 69000 |
| DRIFT KING | JAP | 69000 |
| EARTH WORM JIM 2 | PAL | 79000 |
| EVOLUTION GLOBAL | PAL | 89000 |
| FADE TO BLACK | PAL | 89000 |
| FIFA 97 | PAL | 89000 |
| FINAL FANTASY VII | JAP | 159000 |
| FIRE PROWRESTLING | PAL | 89000 |
| FOX HUNT | USA | 79000 |
| GUNSHIP | PAL | 8900 |
| HARDBALL 5 | USA | 59000 |
| HI-OCTANE | PAL | 59000 |
| HIPER-RALLY | JAP | 89000 |
| HYPER TENNIS FI. MAT | PAL | 79000 |
| INTERNATI. SOC. DELU. | PAL | 95000 |
| IRON & BLOOD | PAL | 79000 |
| JUMPING FLASH 2 | PAL | 89000 |
| JUPITER STRIKE | PAL | 59000 |
| KILEAK THE BLOAD | JAP | 49000 |
| KILEAK THE BLOAD | PAL | 69000 |
| KING'S FIELD | JAP | 49000 |
| KING'S FIELD 2 | USA | 89000 |
| MAGIC CARPET | PAL | 79000 |
| MORTAL KOMBAT TRIL. | PAL | 89000 |
| MOTOR TOON G P 2 | JAP | 59000 |
| MYST | PAL | 89000 |
| NAMCO MUSEUM VOL. 2 | JAP | 59000 |
| NASCAR RACING | USA | 79000 |
| NBA JAM EXTREME | USA | 79000 |
| NBA JAM T.E. | PAL | 59000 |
| NBA LIVE 96 | PAL | 49000 |
| NFL CLUB 97 | PAL | 89000 |
| OLYMPIC GAMES | PAL | 89000 |
| OLYMPIC SUM. GAMES | PAL | 95000 |
| ONSIDE SOCCER | PAL | 89000 |
| OVER BLOOD | JAP | 79000 |
| PANDEMONIUM | PAL | 89000 |
| PITBALL | PAL | 79000 |
| PLAYER MANAGER | PAL | 89000 |
| PRO PINBALL THE WEB | PAL | 79000 |
| PSYCHIC DETECTIVE | PAL | 69000 |
| RAGE RACER | JAP | 119000 |
| RETURN FIRE | PAL | 89000 |
| RIDGE RACER | PAL | 59000 |
| RIDGE RACER REVOL. | PAL | 89000 |
| RISE 2 RESURRECTION | PAL | 79000 |
| SAMURAI SHODOWN 3 | JAP | 69000 |
| SHELLSHOCK | PAL | 49000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | PAL | 79000 |
| SILVERLOAD | USA | 49000 |
| SKELETON WARRIORS | USA | 49000 |
| SLAM SCAPE | USA | 69000 |
| SLAM'N JAM'96 | USA | 59000 |
| SPACE HULK | PAL | 89000 |
| SPACE JAM | PAL | 89000 |
| STAR GLADIATOR | PAL | 95000 |
| STARBLADE ALPHA | PAL | 69000 |
| STREET FIGH. ALFA 2 | PAL | 95000 |
| STREET FIGH. ZERO 2 | JAP | 79000 |
| STRIKE POINT | USA | 69000 |
| SUIKOIDEN | PAL | 95000 |
| SUPER SONIC RACERS | PAL | 79000 |
| TECMO SUPER BOWL | USA | 69000 |
| TITAN WARS | PAL | 79000 |
| TUNNEL B1 | PAL | 79000 |
| TWIN GODDESSES | JAP | 49000 |
| V TENNIS | USA | 59000 |
| VANDAL HEARTS | JAP | 59000 |
| VIEW POINT | PAL | 69000 |
| WARHA SHA OF HOR RAT | PAL | 95000 |
| WARHAWK | PAL | 69000 |
| WILLIA. ARCA.'S GRE. H. | PAL | 89000 |
| ZERO DIVIDE | USA | 4[illegible] |

## SATURN

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| ALIEN TRILOGY | PAL | 99000 |
| ALONE IN THE DARK | JAP | 69000 |
| ATHLETE KINGS | PAL | 89000 |
| BATMAN FORE. ARCA. GAME | USA | 79000 |
| BATSUGUN | JAP | 99000 |
| BLAM MACHINEHEAD | PAL | 89000 |
| BUG | PAL | 79000 |
| BUST-A-MOVE 2 | USA | 89000 |
| COLLEGE SLAM | USA | 89000 |
| DARK LEGEND | USA | 59000 |
| DAYTONA USA CHORCEDITION | PAL | 99000 |
| DEATH HEAT DRIVING | JAP | 89000 |
| DIE HARD ARCADE | JAP | 119000 |
| DIE HERD TRILOGY | USA | 99000 |
| DOOM | PAL | 89000 |
| DRAGON FORCE | USA | 109000 |
| FIGHTING VIPERS | JAP | 89000 |
| FIRESTORM THUNDERHWK2 | PAL | 79000 |
| GEX | USA | 79000 |
| GRADIUS DELUXE PACK | JAP | 89000 |
| HANG ON GP'96 | PAL | 89000 |
| HIGHWAY 2000 | USA | 99000 |
| IN THE HUNT | PAL | 89000 |
| JONNY BAZOOKATONE | PAL | 79000 |
| LODE RUNNER | JAP | 59000 |
| MANX T.T. | PAL | 109000 |
| MORTAL KOMBAT II | USA | 79000 |
| MR. BONES | USA | 89000 |
| NHL HOCKEY 97 | PAL | 89000 |
| NIGHT STRIKER S | JAP | 59000 |
| NIGHTRUTH | JAP | 89000 |
| NISSAN GT OVER DRIVI | JAP | 109000 |
| OLYMPIC SOCCER | PAL | 89000 |
| OUTLAWS OF LOST DYNA. | JAP | 59000 |
| PEBBLE BEACH GOLF LINKS | PAL | 79000 |
| POP'N TWIN BEE DE. PACK | JAP | 89000 |
| POWER SLAVE (EXUMED) | USA | 99000 |
| RACE DRIVIN | JAP | 59000 |
| REVOLUTION X | USA | 89000 |
| RISE 2 RESSURECTION | USA | 89000 |
| ROBOTICA | PAL | 59000 |
| SCORCHER | USA | 99000 |
| SEGA RALLY | PAL | 79000 |
| SHOCKWAVW ASSAULT | PAL | 79000 |
| SONIC WING SPECIAL | JAP | 89000 |
| SOVIET STRIKE | USA | 99000 |
| SPACE JAM | PAL | 99000 |
| STREET RACER | PAL | 89000 |
| TAITO CHASE H Q PLUS | JAP | 59000 |
| THE KING OF BOXING | JAP | 79000 |
| THE NEED FOR SPEED | USA | 89000 |
| TOMB RAIDER | PAL | 99000 |
| TOSHINDEN S | JAP | 59000 |
| TOSHINDEN URA | JAP | 89000 |
| VICTORY GOAL'96 | JAP | 89000 |
| VIRTUA COP 2 + GUN | PAL | 139000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | PAL | 89000 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | USA | 89000 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | PAL | 79000 |
| VIRTUA RACING | PAL | 59000 |
| VIRTUAL ON | USA | 99000 |
| WINNING POST | USA | 39000 |
| WORLD WIDE SOCC. 97 | PAL | 99000 |
| WORLD WIDE SOCC. 97 | USA | 89000 |

## NINTENDO ULTRA 64

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| CRUIS'N USA | USA | 149000 |
| J-LEAGUE STRIKER 97 | JAP | 179000 |
| KILLER INSTINCT | USA | 179000 |
| MORTAL KOMBAT TRIL. | USA | 159000 |
| NBA HANG TIME | USA | 169000 |
| PILOTWINGS 64 | PAL | 119000 |
| STAR WARS | PAL | 129000 |
| SUPER MARIO 64 | PAL | 119000 |
| SUPER MARIO KART | USA | 149000 |
| TUROK | PAL | 149000 |
| WAVE RACE | JAP | 169000 |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY | USA | 159000 |


http://www.oldgamesitalia.net/

## PLATINUM PER PLAYSTATION

**Il 7 marzo vedrà il lancio della collana Platinum relativa ai giochi per PlayStation. Sotto il nome Platinum, verranno distribuiti "vecchi" titoli quali: *Destruction Derby, WipeOut, Tekken, Toshinden, Air Combat e Ridge Racer* tutti, e questa è la vera novità, a sole 49.000 lire, prezzo al pubblico. Le intenzioni della Sony sono, se i nuovi utenti PlayStation risponderanno adeguatamente, quelle di ampliare il parco titoli fino a raggiungere le 30 unità per il prossimo Natale. Non lo aspettavamo tutti una riduzione di prezzo per quanto riguarda il software?**

# JONAH LOMU RUGBY
### PSX/SATURN• CODEMASTRES

Può anche darsi che molti di voi non siano dei veri appassionati di rugby, può anche essere vero che l'Italia non verrà mai ammessa nel Torneo delle Cinque Nazioni (che, aritmeticamente, diverrebbe delle Sei), ma ciò non toglie che difficilmente il rugby ha giovato di buone simulazioni a livello ludico. Per PlayStation, questo *Jonah Lomu Rugby* è, senza dubbio, il primo titolo che tratta l'argomento, e, a prima vista, lo fa in maniera egregia.
Siamo da tempo abituati a giocare i titoli sportivi della Codemasters legati a personaggi sportivi di tutto rispetto. Abbiamo avuto l'esempio di Pete Sampras per il tennis, Brian Lara (d'accordo, nessuno sa chi sia e ben pochi, in Italia, conosce le regole del suo sport) per il cricket; a questo punto tocca a Jonah Lomu, ala degli All Black della Nuova Zelanda, prestare il proprio nome a questo ennesimo titolo sportivo della società del Warwickshire.
Il gioco permette a quattro giocatori di prendere parte all'azione contemporaneamente, sfruttando le capacità di oltre 30 squadre internazionali, all'interno di diversi tipi di torneo. L'intelligenza artificiale, implementata in Jonah Lomu Rugby, fa sì che ogni singolo giocatore agisca secondo le proprie caratteristiche, e che si riveli, a seconda delle situazioni che si vengono a creare durante una partita, più aggressivo, più tattico oppure più difensivo. Inoltre, le condizioni climatiche influenzeranno lo stile di gioco di ogni squadra, imponendo ai giocatori delle scelte tattiche differenti. Il gioco dovrebbe arrivare prima dell'estate nei negozi.

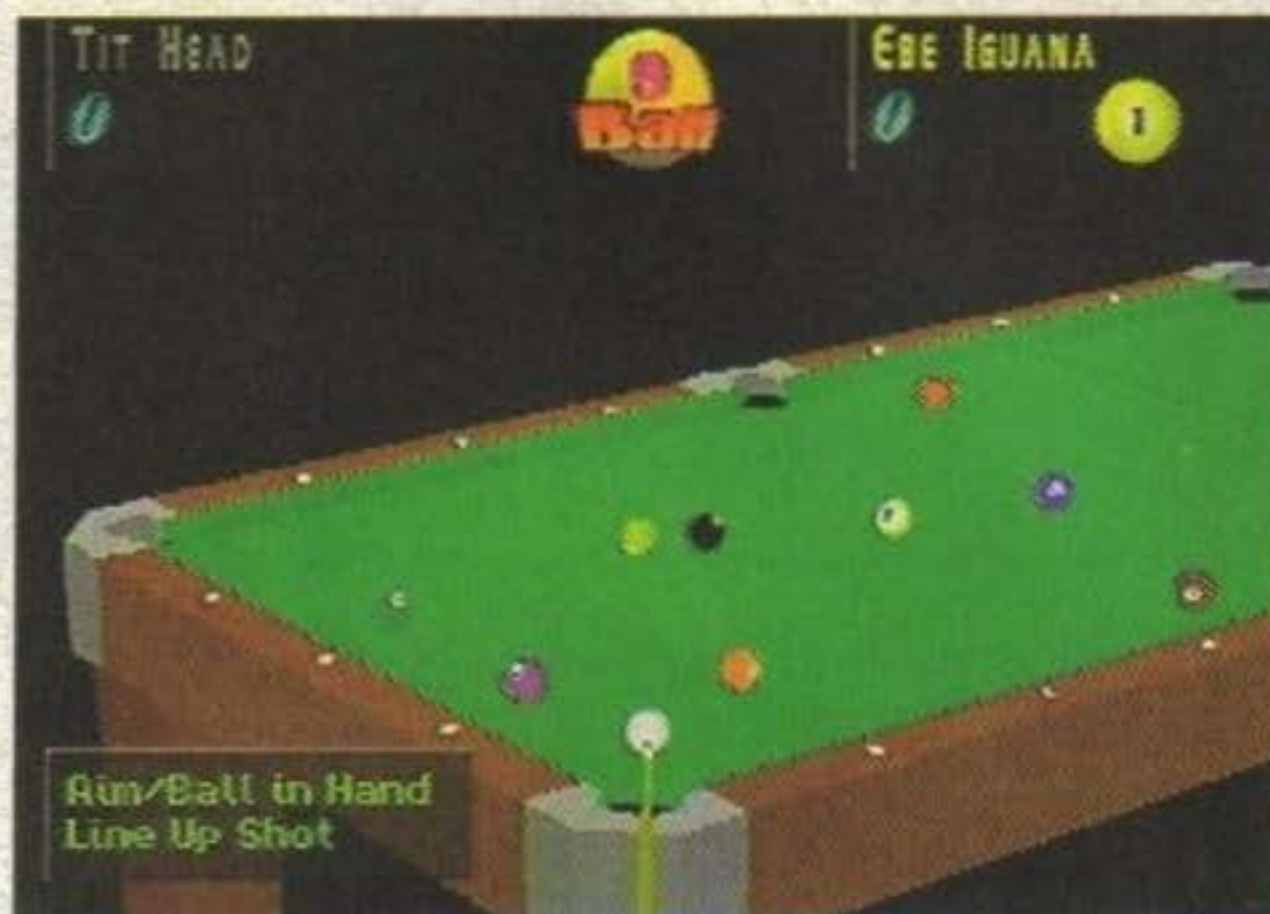
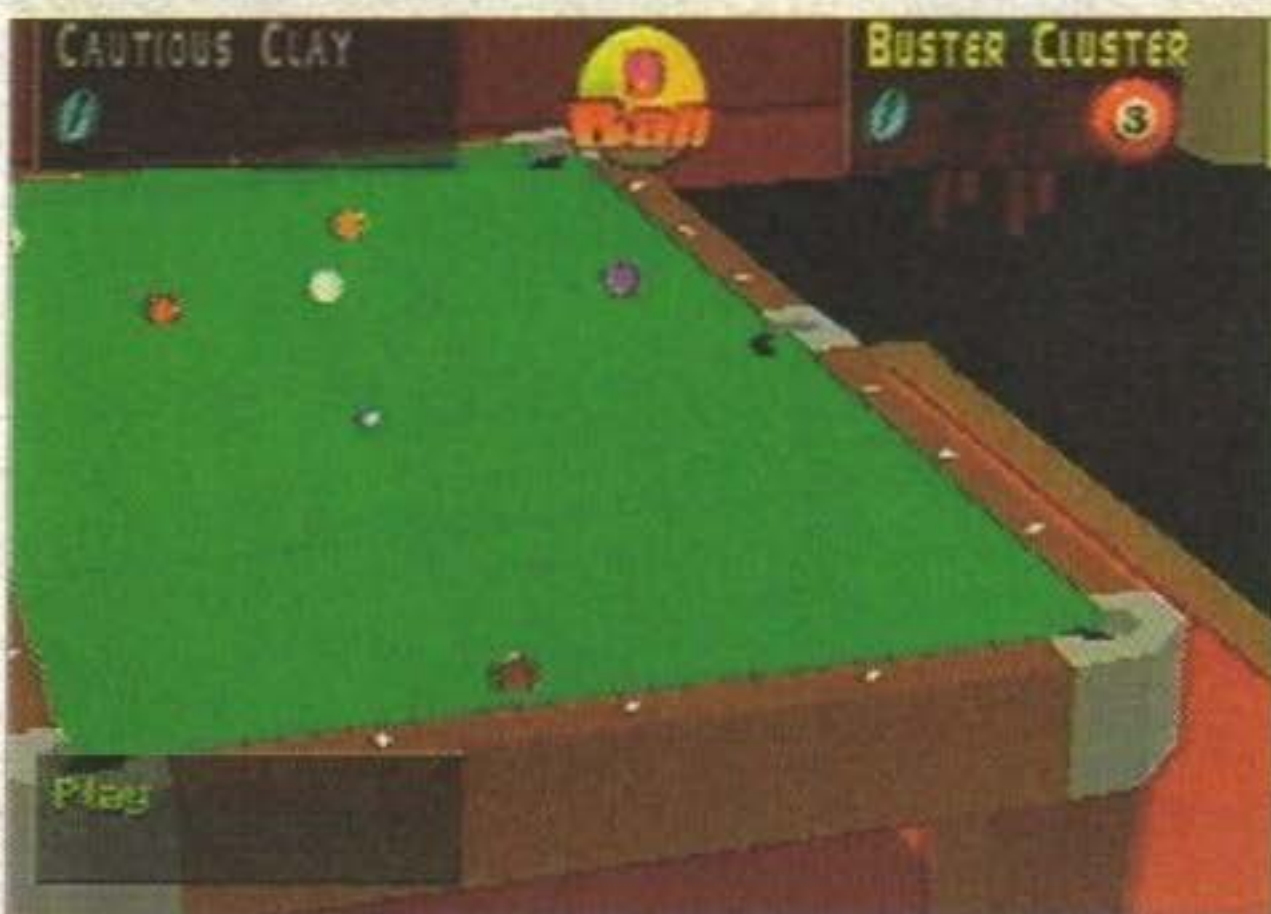
**Gli spostamenti della telecamera, che segue fedelmente l'azione di gioco, sono stati definiti, dalla Codemasters, "intelligenti".**

# WRECKIN' CREW
### PSX • TELSTAR

Prendendo a piene mani l'ispirazione da un classico delle console come *Super Mario Kart*, è in arrivo questo titolo di guida prodotto dalla Telstar. Al di là dell'aspetto fumettoso del gioco, le vetture coinvolte in questo titolo comprendono le più grandi auto sportive in un periodo di tempo che va dagli anni trenta agli anni settanta, ognuna delle quali modificata ed equipaggiata con delle armi, che vanno dalle comuni, ma letali, mitragliatrici, ai devastanti lancia fiamme. L'introduzione del gioco, per lo meno della versione che abbiamo potuto vedere, è davvero impressionante, e, anche se non si poteva in nessun modo definire completa, la giocabilità sembra davvero di ottimo livello, con i fondali ben realizzati e una velocità davvero niente male. A differenza dei fondali, realizzati esclusivamente utilizzando poligoni, le macchine sono state realizzate con degli sprite, per dare loro un aspetto molto più morbido e, se ci passate il termine, arrotondato. Le gare avranno luogo in diverse locazioni, che spaziano in tutti gli angoli del globo. L'avere a disposizione delle armi per affrontare gli avversari, implica il fatto di dover tenere un comportamento ben preciso in gara. Non è sempre necessario affrontare a tutta velocità alcuni passaggi, cercando di battere gli avversari sul tempo, anche un colpo di bazooka ben assestato può fare molto, anche se, l'aspetto relativo alla guida, rimane estremamente importante. *Wreckin' Crew* arriverà nei negozi in primavera, e pare proprio che potrebbe rivelarsi uno dei titoli di guida più divertenti, *MicroMachines V3* permetten-

**I fondali del gioco sono stati realizzati utilizzando i poligoni, a differenza delle vetture, che sono degli sprite.**

## SINERGIE CHE PASSIONE

**Nell'ambito delle fusioni, atteggiamento che sembra essere quello più consono a moltissime società dell'industria dei videogiochi, oltre a quella di Sega e Bandai, di cui parliamo nelle pagine precedenti, anche la Philips e la Infogrames, realizzatrice, quest'ultima di *Alone in the Dark* per PlayStation e Saturn, hanno unito le loro forze. La fusione, o combinazione, come preferiscono dire alla Infogrames, delle due società sfrutterà le capacità di sviluppo e il talento della casa francese, con la potenza economica e distributiva della società olandese.**

# VIRTUAL POOL
## Interplay • PSX

Pensando alle sale da biliardo si pensa ai classici giocatori con la sigaretta accesa, a tarda notte, immersi nel fumo che decidiono chi di loro è il più forte dell'universo solamente grazie a una stecca (di legno, da biliardo, neinte doppi sensi) e a qualche palla colorata (idem come sopra). Molti di voi avranno visto quel piccolo classico della cinematografia moderna che risponde al nome de "Il colore dei soldi" con Paul Newman e Tom "Zave" Cruise, dove il giovane sprovveduto finisce con il vincere il torneo. Questa è esattamente l'atmosfera che si respira provando *Virtual Pool*, tranne le scommesse sulle partite.

Nella versione PlayStation, a differenza di quella per computer che utilizza il mouse, stato approntato un metodo per utilizzare il joypad, in combinazione con il tasto X e il pad direzionale. Il tasto X mette in "funzione" la stecca e poi con la presione del pad direzionale si decide la potenza e la direzione del colpo. Per il resto è possibile affrintare l'usuale torneo o esibirsi nei trick shot, cioè una serie di colpi spettacolari (se vengono effettuati nel modo giusto) che diventeranno mano a mano, logicamente, più difficili.

Altra peculiarità del gioco è la totale sensazione di libertà, grazie alla possibilità di visualizzare il campo praticamente da ogni angolazione, con l'uso di una serie di telecamere adattabili a piacere (da qui la definizione Virtual presente nel titolo).

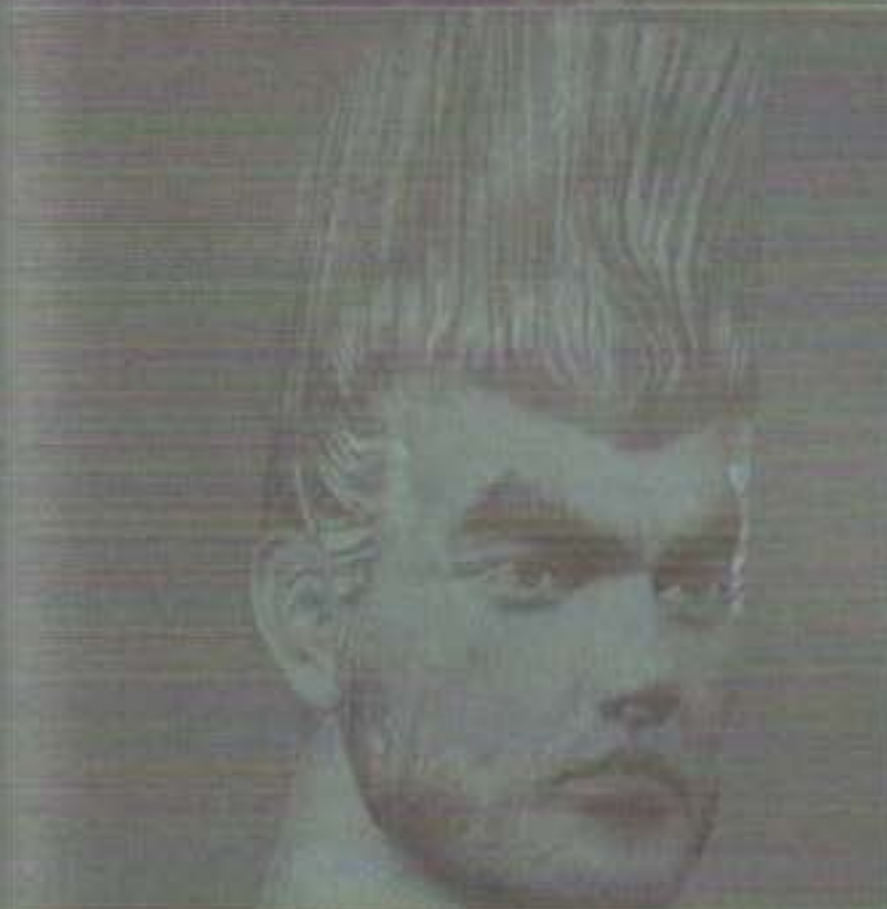
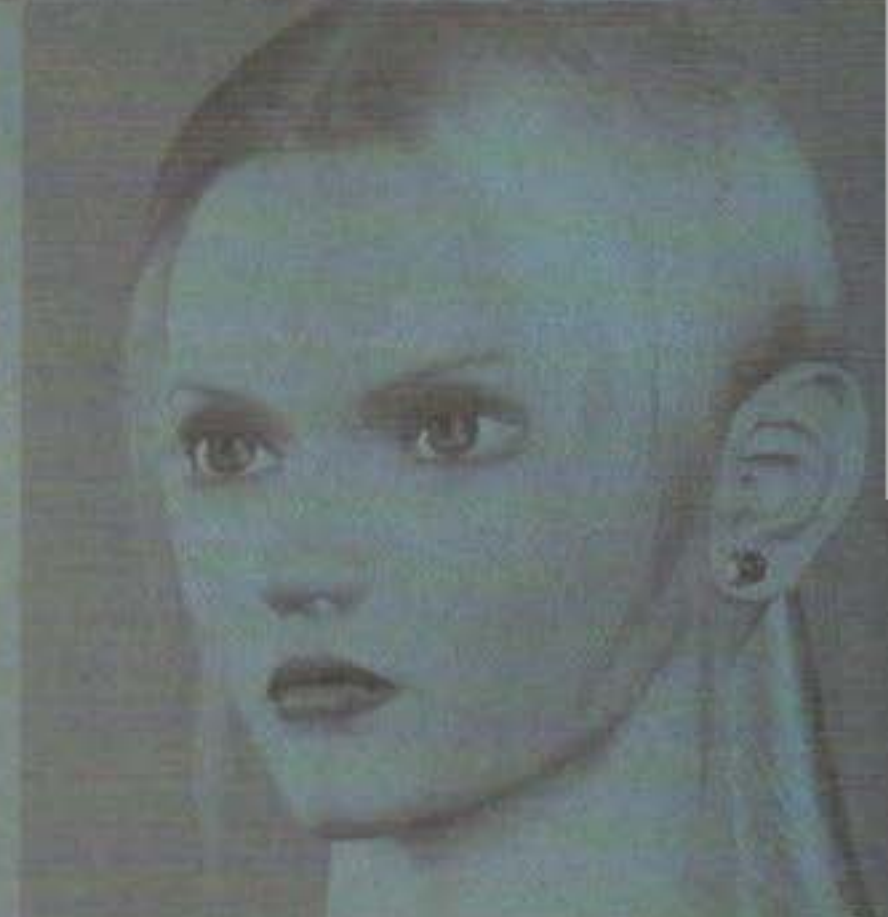
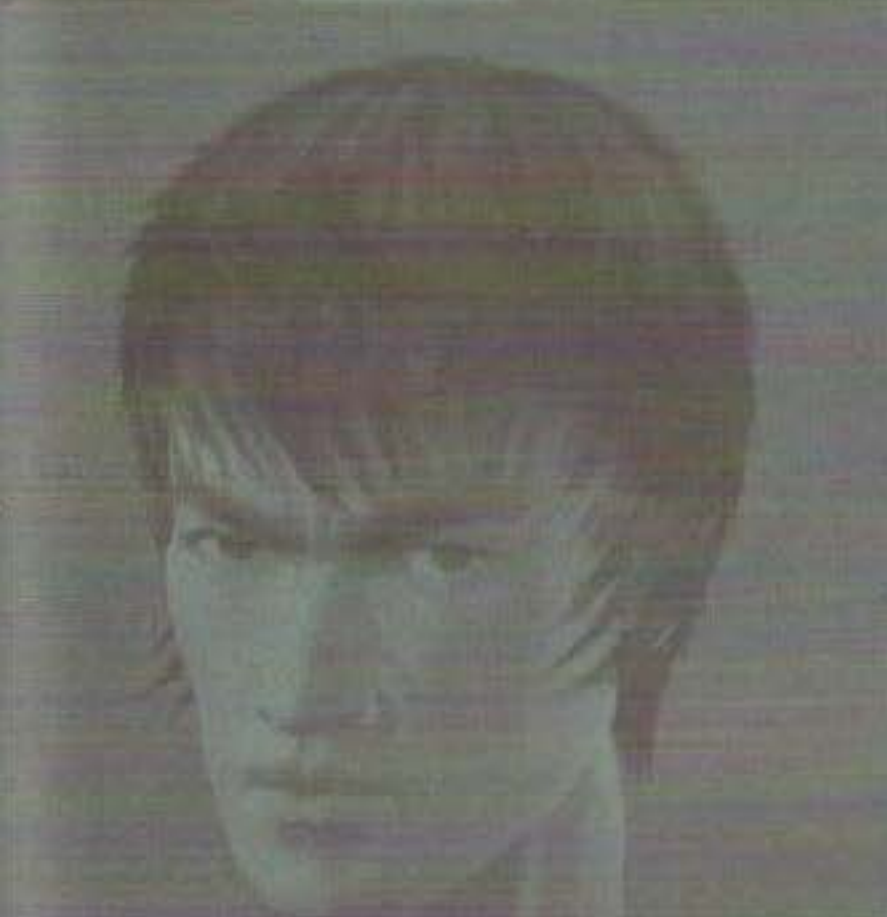
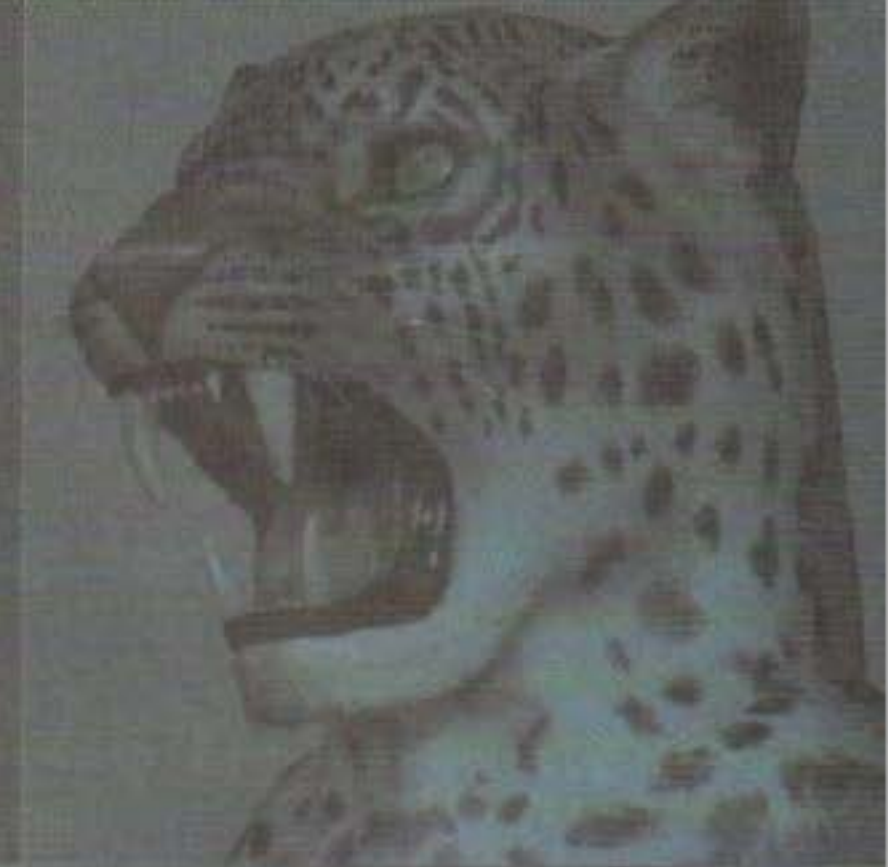
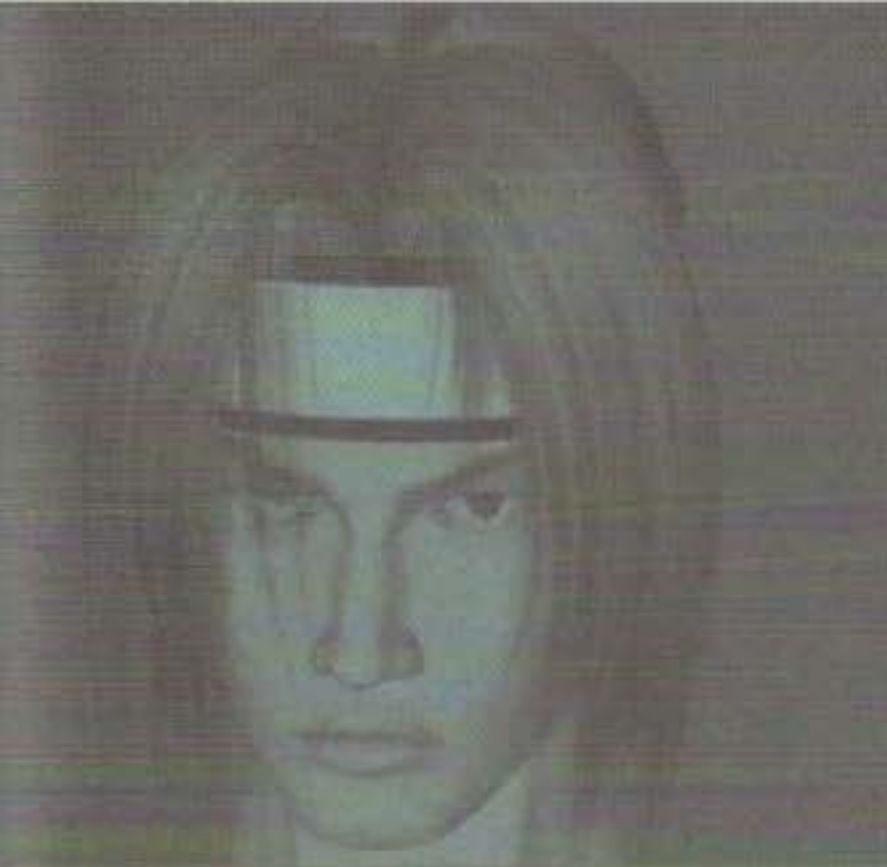
È anche possibile sfidare un amico oppure scontrarsi contro il computer, che si presenta come un vero osso duro, ma d'altronde, come dice il detto, la pratica rende perfetti...

Giocando, è possibile vedere il tavolo da ogni angolazione, cosa utile per decidere il colpo da fare.

A differenza della versione originale, per computer, per PSX non è neccessario usare il mouse.

Ogni giocatore gestito dal computer ha un proprio nome. Più sembrano cattivi, più sono forti.




http://www.oldgamesitalia.net/

Spalancate pure gli occhi e lasciate cadere la mascella a terra, perché è di, nientepopodimeno che, *Tekken 3* che stiamo per parlarvi. Sì, il picchiaduro Namco più amato dai giocatori di mezzo mondo è giunto al terzo capitolo, ed è più in forma che mai... preparatevi quindi a vederne delle belle!


http://www.oldgamesitalia.net/

È in arrivo. Il terzo appuntamento con i lottatori poligonali della Namco si staglia all'orizzonte, anche se per ora il gioco è soltanto allo stato fetale... ma è comunque abbastanza per farci trattenere il fiato fino al giorno della sua "nascita". Mostrato all'Hong Kong Toy Show, *Tekken 3* non ha mancato di lasciare a bocca aperta, sebbene sia ancora lontano dall'essere terminato -non disperate e incrociate le dita, perché potreste trovarlo in sala giochi a partire da aprile, con buona pace degli importatori italiani.

Molti dettagli, al momento in cui scriviamo, non sono ancora stati resi noti. In ogni modo, possiamo anticipare, prima di tutto, che la trama sembra essere il tipico mix di vecchi, quanto inutili sproloqui. Diciannove anni dopo l'Iron Fist Tournament di *Tekken 2*, scopriamo che Heihachi ha ucciso Kazuya "scagliandolo" in un vulcano. Jun confessa però di avere

avuto un figlio da Kazuya, tale Jin. Nel giro di pochi anni, Heihachi viene persuaso da Jin - ormai diventato un giovane e promettente lottatore - a insegnargli l'evoluta arte del combattimento, per affrontare il War God e vendicare la morte di sua madre (ditemi voi se si riesce a capire qualcosa?). Heihachi acconsente ma, aspettate, solo perché vuole attaccare in questo modo il potere del War God e controllare l'universo. Così viene organizzato un terzo torneo, e nuove facce pronte per essere prese a pugni vengono aggiunte al menu di gioco...

A proposito dei personaggi, *Tekken 3* differisce radicalmente dai predecessori perché ha luogo due decadi più tardi. In ogni caso, troverete ancora vecchie conoscenze come Marshall Law, Lei Woolong, King, Paul Phoenix, Nina e Yoshimitsu – tutti tra i 46 e i 51 anni – pronti a tornare ad affrontarsi in furiosi scontri.

La Namco ha confermato che i "nuovi arrivi" sono Jin, Xiaoyu e Hwoarang, più altri due lottatori ancora senza nome. A solo due di questi, comunque, è già stato affibbiato un passato: Hwoarang è uno studente coreano di Baek Doo San (il maestro di Tae Kwon Do in *Tekken 2*), mentre Lin Xiaoyu è una lottatrice di Kempo

http://www.oldgamesitalia.net/

Lei, la poliziotta di Hong Kong, ha finalmente cambiato il suo abito viola: cominciava a emanare strani odori...

Il misterioso e mistico spadaccino Yoshimitsu dovrebbe cigolare un po', adesso.

Paul è sempre stato il lottatore più bilanciato. Le cose saranno cambiate?

cinese. Altri personaggi verranno aggiunti al gioco, visto che la Namco ha ammesso che ci sono altri attori che stanno lavorando alle loro parti in motion capture. Un rasta brasiliano e un afroamericano faranno quasi sicuramente parte del gruppo così come - utilizzando dei trucchi, naturalmente - la controparte di ogni lottatore (Nina-Anna, King-Armour King, ecc).

Graficamente parlando, *Tekken 3* non è migliorato un granché rispetto al secondo titolo della serie, sebbene ora i fondali siano decisamente tridimensionali e non più in due dimensioni come prima. Cambiamenti marginali includono nuove nuvole di polvere che si alzano quando i lottatori si muovono, e nuovi e più efficaci effetti per le devastanti mosse speciali.

Le arene di combattimento, invece, hanno richiesto molto lavoro. Non è ancora chiaro se sarà possibile interagire con esse - come

## FATTI DA PARTE!

**Strizzando con esemplare evidenza l'occhio all'imminente *Soul Blade* (il titolo che dà nome alla speranza della Namco di dominare completamente il mercato dei picchiaduro), la casa di *Ridge Racer* ha incluso in *Tekken 3* una più evoluta tecnica di spostanmento laterale per evitare i colpi. Come proveranno sempre più titoli a utilizzare questa opzione, lo spostamento laterale risulta molto comodo quando bisogna evitare quelle mosse speciali e combo che tolgono un sacco di energia. Sicuramente questa mossa difensiva si rivelerà di vitale importanza per chi perde completamente il controllo sul proprio lottatore con la più piccola delle combo.**

in *Virtua Fighter 3* – ma la Namco ha già preso ispirazione dalla Sega per le pareti di alcuni livelli in stile *Fighting Vipers*... È abbastanza probabile che diventino un'opzione per tutte le arene.
Allo show di Hong Kong, *Tekken 3* era pronto solamente al 30%, ma la casa spera di riuscire a installare, presto, delle versioni complete almeno al 50% in alcune sale giochi giapponesi, per vedere che cosa ne pensa il pubblico. Questa del presentare versioni non definitive, potrebbe essere un'ottima idea che, se funzionasse, non mancherà dare l'esempio ad altri sviluppatori intraprendenti.

## UN'ALLEGRA COMBRICOLA

**Con dieci personaggi tra cui scegliere, ci sono un po' di presentazioni da fare. Eccoci quindi a partire con...**

PAUL

SHAO

SOUL

I dettagli sono stupefacenti: guardate le pieghe dei vestiti dei lottatori, per esempio...

Il caro vecchio King ha sempre dimostrato la sua profonda passione per le devastanti prese.

Yoshimitsu cadrà molto presto da quella spada. Invecchiato? Più saggio, forse?

## DIETRO LE QUINTE

**Per ottenere un'animazione il più realistica possibile, la Namco ha utilizzato due tecniche di motion capture diverse. La prima è il classico metodo che consiste nell'applicare delle palle colorate nei punti focali del corpo dell'attore e nel filmare l'azione. Questa tecnica richiede quindi un lavoro maggiore, per via del trasferimento dei dati dalla celluloide al computer.
Con la seconda tecnica, dei computer sono collegati ai punti focali del corpo degli attori tramite dei cavi, così da "leggerne" i movimenti. Sotto i loro piedi, poi, è collocato uno speciale tappetino che fornisce informazioni vitali sul peso e i movimenti dell'attore.**




http://www.oldgamesitalia.net/

## UNA VERSIONE PLAYSTATION?

Il nuovo capitolo della serie per PlayStation, per quando possano dire le voci di corridoio, deve essere ancora confermato (o negato) ma ci sono molte probabilità che Tekken 3 arrivi anche a casa vostra. Oltre all'opinione che avvalla questa affermazione, secondo la quale una versione casalinga sarebbe economicamente molto conveniente per la Namco, una nostra fonte all'interno degli uffici di Tokyo della casa ha detto che lì si sta già lavorando sodo su una trasposizione per la macchina Sony. Inoltre, Gamest, un'autorevole rivista giapponese che tratta principalmente l'ambito dei coin-op, ne ha data per certa la conversione.

Ma non è tutto: secondo alcune indiscrezioni, se *Tekken 3* dovesse venire portato su PlayStation, sarà basato su cartuccia. Dovrebbe funzionare come nel caso dei primi titoli della SNK, che sfruttavano l'utilizzo di una cartuccia per ovviare a eventuali problemi dell'hardware. La domanda nasce spontanea: -Ma perché?-. Purtroppo la Namco non ha dato risposta, e all'Hong Kong Toy Show i suoi rappresentanti si sono limitati a sorridere in replica alla nostra curiosità. Sarà quindi verò? Bah, quello che è certo e che forse non tutti saranno contenti di dover sborsare delle lire extra, per questo Le voci rimangono quindi senza conferma, così come la notizia secondo la quale il N64 potrebbe vedere una conversione di uno dei capitoli della serie di Tekken prima della fine dell'anno.

FANG

JIN

KING

LAW

LEI

NINA

## IL GIRO DEL MONDO IN 80 SFONDI

Gli sfondi di Tekken 3 sono qualcosa di più di un contorno per l'arena di combattimento, e potrebbero benissimo competere con quelli di *Virtua Fighter 3* della Sega, giudicati più che favorevolmente dal pubblico. E se più che alla violenza e all'azione di questo gioco siete interessati alla geografia, ecco un tour guidato:

Un affascinante panorama di montagna.

Le nebbiose strade di Hong Kong.

Questo sì che è un posto tenebroso!

Sarebbe un posto perfetto per incontrare un boss.

Nella tetra foresta si nasconde di Yoshimitsu.

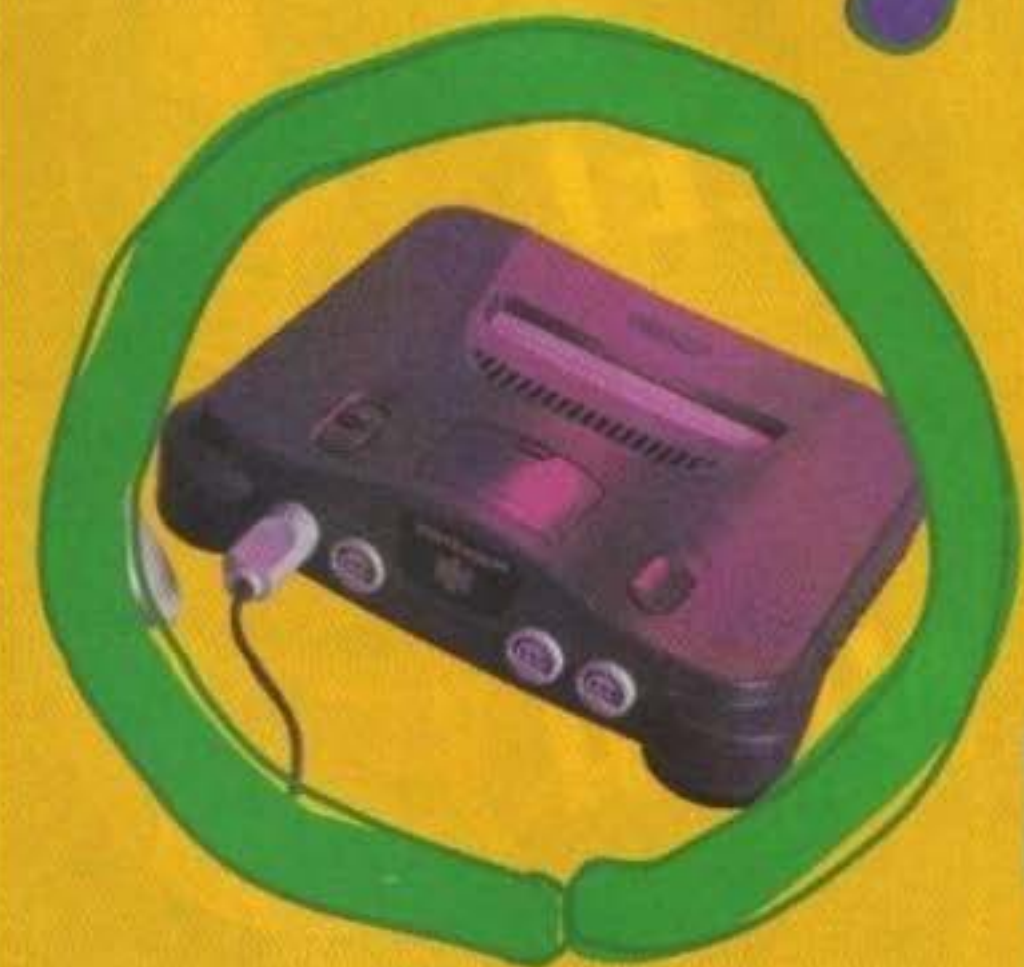
Una fabbrica ultra tecnologica.

Una locazione decisamente abbagliante.

Al momento questa è l'arena più soft.

Lo stage cinese, completo dell'adorabile Nina.

# NINTENDO COLPISCE ANCORA

**Il Nintendo 64 è arrivato anche in Italia, ufficialmente, e quindi, alla portata di tutti. Per facilitare la fatidica decisione, eccovi esposto tutto quello che potrete giocare, nel presente e in un prossimo(?) futuro.**

**CPU**
64-bit MIPS R4300 RISC CPU @ 93.75 MHz
Registri, accesso ai dati e buffer a 64-bit,
125 MIPS per la CPU
64-Bit RISC "Reality Immersion" coprocessore grafico @ 62.5 MHz
Processore per Rendering:
Textures
Anti-aliasing
Rasterizing
Z-buffering
Processori Audio e Video:
100+ MFLOPS per coprocessore grafico

**CAPACITÀ GRAFICHE 2D**
256 x 224 to 640 x 480
32-Bit RGBA pixel color frame buffer
21-Bit uscita video

**CONFIGURAZIONE DI MEMORIA**
4 MB RAM
Data bus interno a 128-bits wide
"Rambus" DRAM subsystem che permette trasferimenti fino a 562.5 MB/second
8-bit "Rambus" bus @ 500 MHz massimo

**PROCESSORE SONORO**
Fino a 16-bit stereo @ 44.1Khz (qualità CD
Algoritmo di compressione ADPCM
Fino a 100 canali PCM

**MOTORE GEOMETRICO**
Supporto hardware per:
Texture mapping
Detail texturing (see LOM)
Tri-linear mip map interpolation
Perspective correction
Depth buffering
Shading
Z-buffering
Scaling
Rotation
Anti-aliasing
Skewing
Gouraud Shading
Alpha-channeling (256 levels max)
"Level of Detail (LOD) Management"
Capacità approssimativa di calcolo 160,000 polygons/second rettangolari con gli effetti hardware abilitati.

**EFFETTI SPECIALI SPRITE**
Scaling
Rotation
Anti-aliasing
Alpha Channeling (fino a 256 livelli)

**SPECIFICHE 64DD**
Dimensioni
Drive
260mm x190mm x78.7mm
peso 1.6 Kg
Dischi
101mm x 103mm x 10.2mm
peso 43g
Magnetic Media con capacità di lettura e scrittura
Capacità di correzione errori dei dati
3 3/4" molto simili a un drive Zip
In bundle con almeno 2MB di espansione RAM da inserire nel N64
Il RAM pack utilizza lo stesso RAMBUS RDRAM usato dal Nintendo 64.
Transfer Rate e Seek Time:
810K/sec transfer rate
75 ms seek time
Media:
64MB di capacità dischi fino a 32MB di spazio riscrivibile; può essere variato a seconda delle esigenze.
La compressione del N64 dovrebbe permettere una decompressione in tempo reale dei dati dal 64DD




http://www.oldgamesitalia.net/

## SUPER MARIO 64

**Il capolavoro di Miyamoto è, già da solo, un motivo più che valido per l'acquisto della nuova macchina della Nintendo. In effetti, nulla può essere paragonato alla bellezza, grandezza e completezza di questo titolo. È la rivoluzione nel campo dei videogiochi, e ha dimostrato a tutto il mondo che cosa è capace di fare la "mostruosa" creatura della grande "N".**

Diciamoci la verità. Dopo tanti annunci, prima confermati e, sistematicamente, in seguito, smentiti, erano in pochi coloro che credevano al lancio ufficiale del Nintendo 64, in Europa, prima del prossimo Natale.

Questo per svariati motivi. Il principale era legato al fatto che, rinunciare alla possibilità di sfruttare la cassa di risonanza che le vendite del periodo natalizio richiamano, poteva sembrare sciocco; quello secondario, era legato alla penuria di software che, nonostante i quasi dieci mesi di vita, parlando del mercato giapponese, della console, i titoli disponibili non superano la decina di unità.

Indipendentemente da questi fattori, che non sono in nessun modo da considerarsi di secondo piano, come molti di voi, ormai, sapranno, il primo di marzo vedrà l'entrata ufficiale sul mercato italiano della nuova console a 64 bit della Nintendo.

Sicuramente, la cosa che principalmente interessa gli utenti italiani, è quella relativa al prezzo della console e, forse ancora di più, delle cartucce.

Iniziamo dicendo che, se paragonato al costo che le console della nuova generazione avevano al momento del lancio, il Nintendo 64, non si discosta eccessivamente da quelli che potrebbero essere i canoni a cui siamo abituati, anzi riesce addirittura a stupirci. Il prezzo della macchina, che comprende un Joypad, l'alimentazione e i cavi necessari per collegarla al televisore di casa, non dovrebbe superare le 449.000 lire, senza gioco in *bundle*, tenendo presente che, la PlayStation ufficiale, nel settembre del 1995, veniva venduta a 649.000 lire, bisogna ammettere che la Nintendo, in questo caso sarebbe meglio parlare della GIG, sta cercando di venire incontro a tutti coloro che hanno avuto la pazienza di aspettare.

Di questo non gli si può non rendere merito.

## BLAST CORPS

**Questo prodotto della Rare lascia ancora qualche dubbio, data la sua strana struttura. Sembra comunque che la varietà di mezzi disponibili sia davvero incredibile.**

## DUAL HEROES

**Poco si sa ancora di questo titolo, che dovrebbe essere il primo picchiaduro poligonale per N64. Al momento, infatti, lo sviluppo sembra alquanto stagnante.**

## STARFOX 64

**Le prime impressioni su questo titolo non sono eccellenti, ma siamo sicuri che la grande "N" non deluderà tutti i suoi appassionati sostenitori.**

## WAVE RACE 64

**Primo gioco sportivo a essere apparso, in Giappone, per il N64. *Wave Race 64* è un simulatore di jetsky, dotato di un realismo incredibile. Graficamente incredibile, soprattutto nella realizzazione dell'acqua, e giocabile alla follia, anche questo titolo supporta la modalità split screen per il gioco a più giocatori, limitati però a due.**

## MARIO KART 64

**Il degno seguito del capolavoro apparso su Super Nintendo. Con grafica, power-up e piste del tutto nuove *Mario Kart 64* potrebbe essere il secondo degno motivo per acquistare il N64. Soprattutto se avrete la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, modalità in cui questo titolo offre divertimento infinito.**

## YOSHI'S ISLAND 64

**Come aveva promesso Myamoto, *Yoshi Island 64* sarà un gioco di piattaforme bidimensionale e, sinceramente, non ci sentiamo di discutere tale decisione.**

## ZELDA 64

**Uno dei titoli più attesi, è ancora senza data di uscita certa. La Nintendo punta molto su questo titolo, visto che dovrà accompagnare il lancio del 64DD.**




http://www.oldgamesitalia.net/

Per quanto riguarda il software, ancora ostinatamente legato al supporto su cartuccia (che non ci trova assolutamente d'accordo, pur comprendendo questo tipo di politica da parte della Nintendo), le sorpese non sono finite. *Super Mario 64*, e suppongo che tutti sappiano di che razza di gioco stiamo parlando, non dovrebbe superare le 110.000 lire, più o meno quello che paghereste per portarvi a casa un buon titolo per PlayStation.

Oltre all'immancabile *Super Mario 64*, di cui sopra, quando la console verrà lanciata, saranno disponibili anche *Pilotwings 64* e *Shadow of the Empire*, due titoli che potrebbero non rivelarsi all'altezza dell'ultimo titolo del paffutello idraulico italiano, ma che danno la misura sulle capacità della macchina.

A differenza di quello che è successo negli altri continenti in cui il Nintendo 64 ha già visto la distribuzione ufficiale, avrete già capito che stiamo parlando di Asia e America, *Wave Race 64* sarà ritardato di un solo mese rispetto alla data di uscita della console. Ovviamente, disponendo di soli quattro titoli, non si può parlare di una notevole forza d'urto per il mercato, ma la GIG ha assicurato che, prima di quest'estate, vedranno la luce *Mario Kart 64*, che non ha certo bisogno di presentazioni e *Perfect Striker*, occidentalizzato utilizzando squadre di calcio internazionali. L'uscita di questo secondo titolo è quella su cui ci permettiamo di sollevare il maggior numero di dubbi, dal momento che, un processo di conversione del gioco, necessa-

## STAR WARS: SHADOW OF THE EMPIRE

**Notevolmente spinto dal lancio della trilogia cinematografica "riveduta e corretta", questo titolo offre a tutti i fanatici della saga sfide molto impegnative, che si articolano tra la fuga da Hoht e l'inizio del terzo film. Un ottimo mix tra uno sparatutto e un gioco di esplorazione distruzione alla *Doom*.**

## PERFECT STRIKER

**La Konami ha reinterpretato il calcio creando la più bella versione videoludica di questo sport. Non vediamo l'ora di vederne la versione occidentale.**

## KIRBY'S AIR RIDE

**Famoso per tutti gli appassionati delle console Nintendo, Kirby dovrebbe apparire a breve sul mercato giapponese, speriamo in una veloce conversione.**

## PRO-BASEBALL KING

**I giapponesi amano il baseball, gli italiani no. Ed è proprio per questo che probabilmente non vedremo mai questo titolo PAL.**

**CPU**
**R3000A**
**Processore RISC a 32 bit**
**Clock- 33.8688MHz**
**Performance operativa - 30 MIPS**
**Instruction Cache - 4 KB**
**Data Cache - 1 KB**
**BUS - 132 MB/sec.**

**DRIVE CD-ROM**
**Data Transfer Rate (DMA TO RAM)**
**150 KB/sec. (Normale)**
**300 KB/sec. (Doppia velocità)**
**Capacità massima - 660 Megabyte**
**Caratteristiche**
**Lettura CD audio**
**XA Interactive Audio**

**MOTORE GEOMETRICO**
**Performance operativa: 66 MIPS**
**Trasformazione poligoni 3D:**
**Tipo:**
**Flat shaded**
**1.5 M Per secondo**
**Gouraud, textured e light sourced**
**500 K**

**MOTORE DI DECOMPRESSIONE DATI**
**Performance operativa - 80 MIPS**
**Direttamente connesso al bus CPU**
**Movimento in stile JPEG-Motore Hardware di decompressione**

**HARDWARE PER IL RENDERING DEI POLIGONI**
**Renderizzabili via hardware: Fino a 360K poligoni/secondo**
**Texture mapping**
**Flat o Gouraud shading**

**I/O SYSTEM**
**Controller**
**Due connettori per controller**
**Backup RAM**
**Due unità removibili**
**128 KB Flash Memory**
**Supporto OS per salvataggio, rimozione o copia dei file**
**Serial Port I/O**
**Connessione via Link Cable**

**CONFIGURAZIONE DI MEMORIA**
**Main RAM: 2 Megabyte**
**Video RAM: 1 Megabyte**
**Sound RAM: 512 Kilobyte**
**CD ROM buffer: 32 Kbyte**
**OS ROM: 512 Kilobytes**

**PROCESSORE SONORO**
**24 Canali**
**44.1KHz frequenza di campionamento**
**sorgente audio PCM**
**Effetti Digitali:**
**Envelope**
**Looping**
**Digital Reverb**
**Caricamento fino a 512K di sample**
**Supporto per strumenti MIDI**

**EFFETTI SPECIALI SPRITE**
**Rotation**
**Scaling up/down**
**Warping**
**Trasparenza**
**Fading**
**Priority**
**Line scroll verticale e orizzontale**




http://www.oldgamesitalia.net/

riamente, richiede la localizzazione (cioè la traduzione e l'inserimento delle caratteristiche nazionali) di una grande quantità di testi, e l'utilizzo di tutte le facce "giuste" dei giocatori, ma, naturalmente, si tratta solo di un'ipotesi, che, se ce ne verrà data l'occasione, saremo ben felici di confutare. Gli altri titoli in arrivo in Europa, prima del periodo estivo, proverranno dalla GTI che distribuirà *Killer Instinct Gold*, *Mortal Kombat Trilogy*, *NBA Hang Time* e *Doom 64*. Pare che, per il prossimo inverno, anche la Nintendo s'assoggetterà all'ormai consolidata regola dell'utilizzo dei CD, anche se saranno leggermente diversi da quelli utilizzati da Sony e Sega.

In ogni caso, salutiamo il rientro della Nintendo con il massimo rispetto, sperando che, dalla concorrenza che si verrà a creare, a giovarne saremo sempre, e soltanto, noi videogiocatori.

## PILOTWINGS 64

**Per molti videogiocatori un vero capolavoro, per tanti altri un titolo senza significato. *Pilotwings 64* è, in effetti, un curioso simulatore di volo, in cui dovrete affrontare diverse prove di abilità, su veivoli sempre diversi, cercando di ottenere la miglior valutazione. Certo, non potrà certo piacere a tutti, ma quanti lo hanno amato su SNES, non potranno farne a meno su N64.**

## WONDER PROJECT J2

**Presto disponibile in versione americana, questo strano gioco di ruolo della Enix sembra un prodotto interessante, almeno da quanto siamo riusciti a capire...**

## BLADE AND BARREL

**Intensa azione per quattro giocatori in questo spettacolare sparatutto, ma solo il tempo potrà dirci quanto realmente vale.**

## ST.ANDREW'S GOLF

**Nella nuova generazione, un gioco di golf stona non poco, soprattutto se realizzato in maniera così approssimativa.**

## YUKE! YUKE! TROUBLE MAKERS

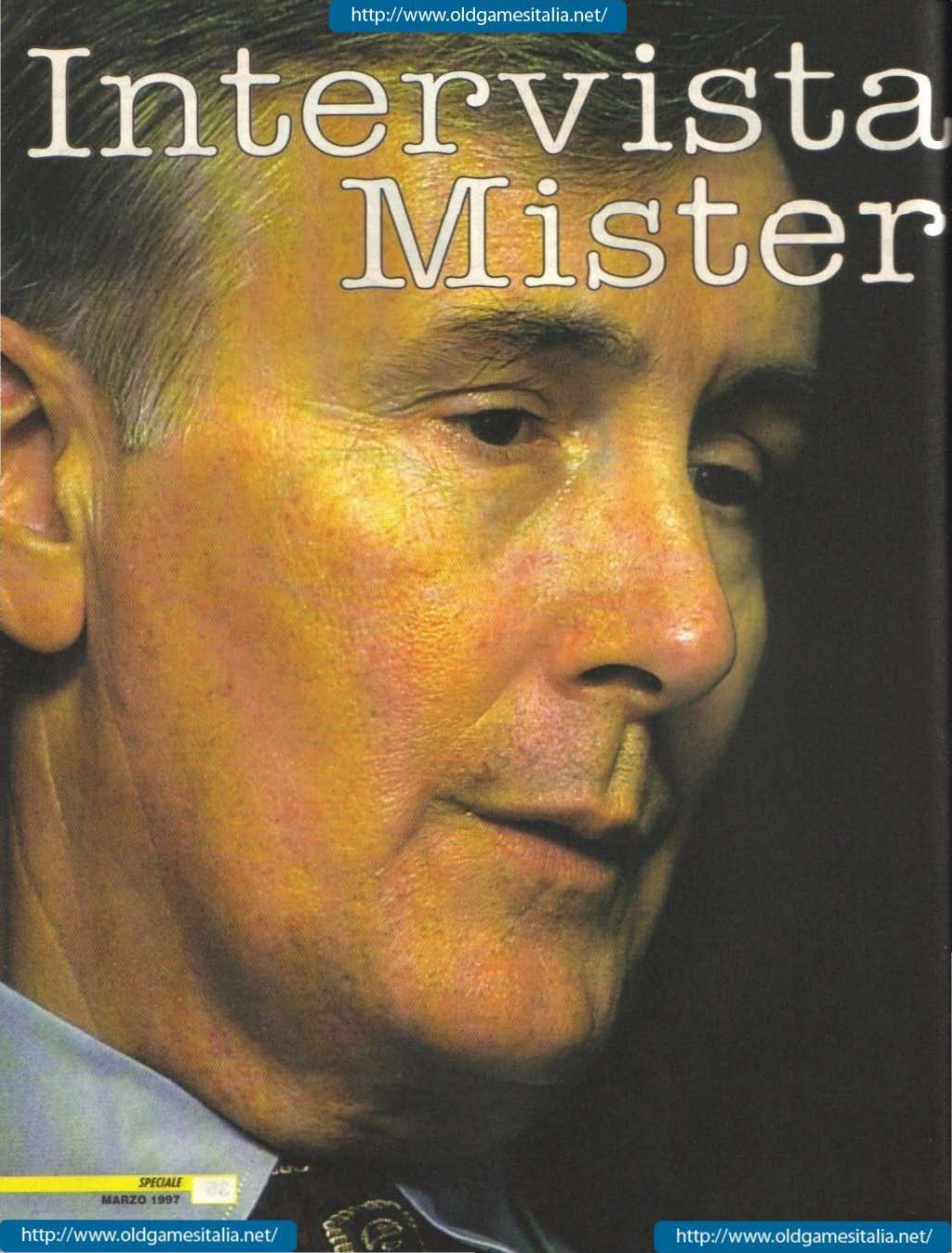
**Sviluppato dal Treasure - famos per *Guardian Heroes* - poco si conosce al di là del mix di stili di gioco che sembra possedere.**

**CPUs**
Due processori Hitachi SH2
32 bit RISC
Clock- 28 MHz
Un Hitachi SH1

**DRIVE CD-ROM**
Data Transfer Rate (DMA TO RAM)
150 KB/sec. (Normale)
300 KB/sec. (Doppia velocità)
Capacità massima - 660 Megabyte
Caratteristiche
Lettura CD audio
CD+G Compatibile
CD+EG Compatibile
CD Single Compatibile
Opzionale: Photo CD, Video CD e EBook

**CAPACITÀ AUDIO 2D**
Il processore VDP1 controlla sprite, poligoni e la geometria. Il processore VDP2 controlla i fondali
5 piani simultanei con due in rotazione
32,000 colori da una palette a 24-bit

**CONFIGURAZIONE DI MEMORIA**
Main RAM: 2 Megabyte
Video RAM: 1.54 Megabyte
Sound RAM: 540 Kilobyte
CD ROM buffer: 512 Kbyte

**PROCESSORE SONORO**
Processore 16-bit 68EC000 che opera a 11.3 MHz
32 voci
Sintesi FM
Due interfacce CPU
44.1 KHz frequenza di campionamento
Mixer digitale a 16 canali
SCSP 128 step DSP @ 22.6MHz

**MOTORE GEOMETRICO**
Controllato dal VDP 1
Texture mapping
Goraud Shading
512K cache per le texture
200,000 texture-mapped poligoni/secondo
500,000 flat shaded poligoni/secondo

**EFFETTI SPECIALI SPRITE**
Controllati dal VDP 1
Rotation
Scaling su/giù
Warping
Line scroll verticale e orizzontale

**FONDALI E PIANI DI SCORRIMENTO**
Controllati dal VDP 2
Il motore può gestire fino a cinque fondali che si muovono contemporaneamente e fino a due fondali rotanti in True 24-bit
Risoluzione massima 704x480

http://www.oldgamesitalia.net/

Intervista
Mister

# con Nintendo

Game Power: Come si sente adesso che, dopo tanta attesa e continui rinvi, il Nintendo 64 è finalmente disponibile nei negozi americani ed europei e la Nintendo è riapparsa sulla mappa del mondo dei videogiochi? Ci si può rilassare adesso?

**Howard Lincoln:** Non parlerei tanto di rilassamento. È un po' come essere un astronauta all'interno di un razzo che è appena partito.

**GP:** Questo vuole dire che le cose stanno andando bene per il Nintendo 64?

**HL:** Oggi come oggi, abbiamo superato il milione di console vendute nei soli Stati Uniti. Le nostre previsioni, svelate alla stampa in occasione dell'E3, l'estate scorsa, erano di vendere circa mezzo milione di macchine entro la fine del 1996.

**GP:** Ma non è troppo facile fornire previsioni volutamente basse e poi impressionare dicendo di averle abbondantemente superate?

**HL:** Chi ci conosce sa che alla Nintendo non facciamo certe cose.

**GP:** Come vi spiegate che le cose stiano andando così bene, quindi?

**HL:** Il motivo principale è *Super Mario 64*: è un gioco perfetto. Saremmo riusciti ad avere tutto il successo che stiamo avendo in questo periodo se avessimo fatto le stesse cose che abbiamo fatto per il lancio della console - prezzo di vendita, marketing, tutto insomma - ma se non avessimo avuto *Super Mario 64*? Non credo proprio.

Super Mario 64

**GP:** Quindi il nostro idraulico con i baffi ha salvato la Nintendo ancora una volta?

**HL:** Siamo stati quieti per un po', ma ora siamo decollati di nuovo, se volete sapere la ragione principale del nostro successo, è sufficiente ripetere tre paroline: *Super Mario 64*. Tutto qui.

**GP:** Quali sono i titoli disponibili per nintendo 64 negli USA in questo momento?

> **"SE VOLETE SAPERE LA RAGIONE PRINCIPALE DEL NOSTRO SUCCESSO, VI BASTA RIPETERE TRE PAROLINE: SUPER MARIO 64. TUTTO QUI"**

**HL:** Ci sono otto giochi disponibili in questo momento: *Super Mario 64, Pilotwings 64, Wave Race 64, Killer Instinct Gold, Cruisin' USA, Mortal Kombat Trilogy, Star Wars: Shadows of the Empire* e *Wayne Gretzky Hockey*. Tra pochi giorni uscirà *NBA Hangtime* (uscito lo scorso 15 Gennaio, NdR) che dovrebbe essere disponibile quando i lettori di Game Power leggeranno questa intervista e il successivo titolo ad arrivare nei negozi sara; *Mario Kart 64*, uno dei giochi più attesi dell'anno su qualunque formato. In Giappone è uscito da un po' (il 14 Dicembre scorso, NdR) e ha fatto registrare ordinazioni per oltre 1,3 milioni di pezzi.

**GP:** Quali sono le previsioni per il N 64 su scala mondiale?

**HL:** Le previsioni sono che entro il 31 Marzo 1997 saranno state vendute circa sei milioni di console.

**GP:** Una cifra impressionante, non c'e' che dire, e che include anche un mese di vendite in Europa, dato che il Nintendo 64 sarà lanciato anche qui da noi il Primo Marzo.

**HL:** La data di lancio è esatta, ma non posso dire quante unità saranno spedite in Europa nel primo mese di lancio (voci semi-ufficiali suggeriscono che solo 120.000 console raggiungeranno il Vecchio Continente entro il primo mese dall'uscita della macchina, NdR).

**GP:** La maggior parte della stampa specializzata ha avuto seri dubbi, sin dall'inizio, che il Nintendo 64 sarebbe stato lanciato in Europa nel 1996 (dubbi che si sono poi rivelati fondati). Quando lo annunciaste, la prego di essere onesto, credevate veramente di riuscire a farcela?

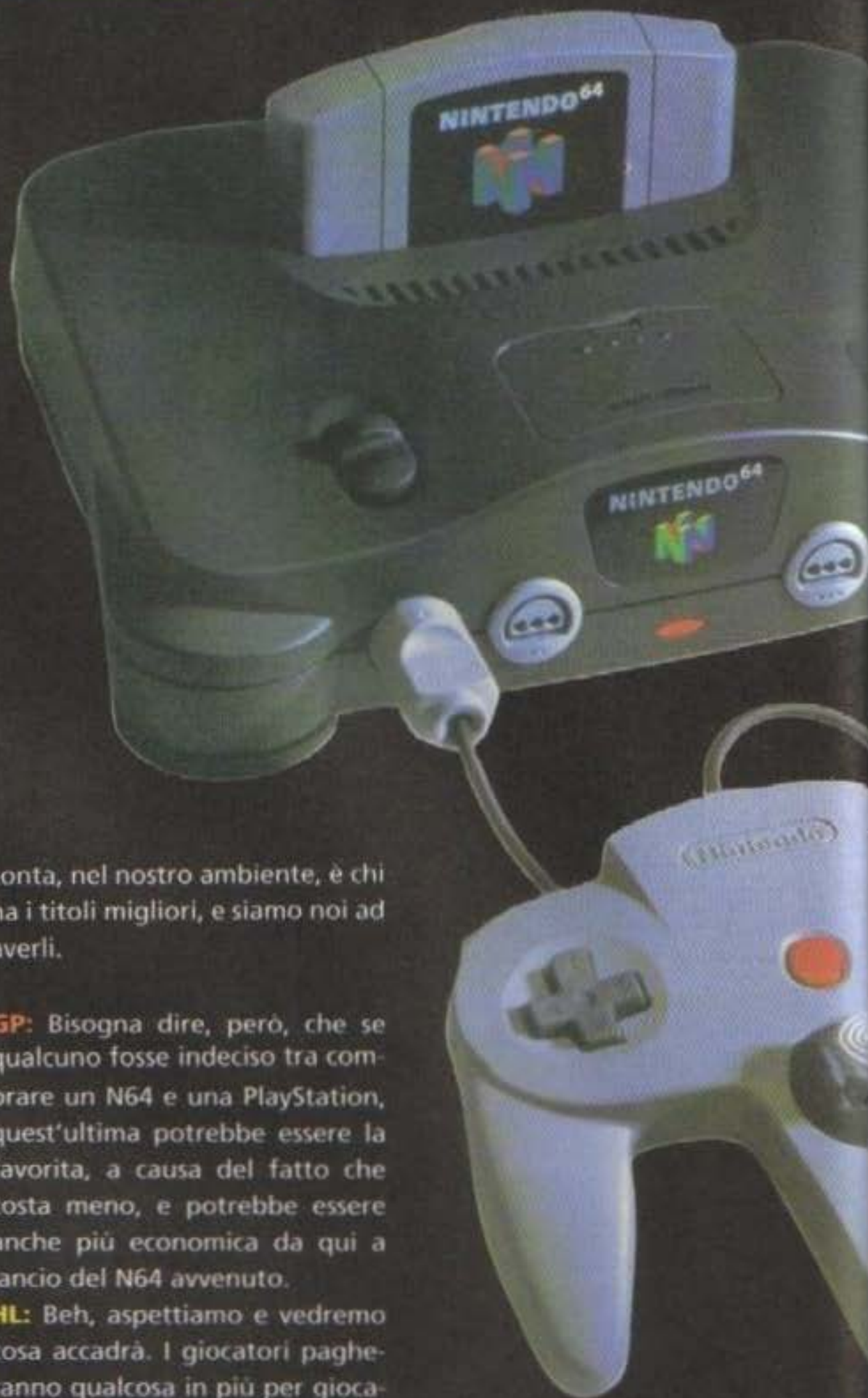
**HL:** Abbiamo creduto di riuscire a lanciare il Nintendo 64 anche in europa nel 1996 fino all'ultimo momento, almeno fino a




http://www.oldgamesitalia.net/

Wave Race 64

quando non ci siamo resi conto che non era tutto pronto nemmeno per il lancio ufficiale della macchina negli USA, in Settembre!

**GP:** Ma non crede che la gente, stufa di aspettare, abbia acquistato una console rivale nel frattempo?
**HL:** La verità è che in soli tre giorni abbiamo venduto più console di quanti Saturn abbia venduto la Sega in circa negli USA. Mi aspetto ch qualche tempo, supe anche la base d PlayStation. Non credc ritardo ci abbia dannegg di tanto, visto che i ς dicono che è valsa la aspettare per il N64 dat mille volte meglio della renza. Non importa tempo siano state dispoı mercato altre console: qu

conta, nel nostro ambiente, è chi ha i titoli migliori, e siamo noi ad averli.

**GP:** Bisogna dire, però, che se qualcuno fosse indeciso tra comprare un N64 e una PlayStation, quest'ultima potrebbe essere la favorita, a causa del fatto che costa meno, e potrebbe essere anche più economica da qui a lancio del N64 avvenuto.
**HL:** Beh, aspettiamo e vedremo cosa accadrà. I giocatori pagheranno qualcosa in più per giocare con la migliore console del mondo, ma di certo non siamo indifferenti alle mosse della concorrenza.

**GP:** Hmmm, questo vuole dire che il prezzo del Nintendo 64 potrebbe essere più basso della cifra annunciata inizialmente (vi ricordo che si parlava di 250 sterline, circa 625.000 lire, NdR) quando sarà finalmente disponibile?
**HL:** In questo mondo, tutto è possibile.

**GP:** Del resto, anche negli USA avete abbassato il prezzo di vendita da 250 a 200 dollari al momento di lanciarlo...
**HL:** È vero, lo abbiamo fatto. Forse -chissà- avremmo fatto bene, in termini di vendite, anche con un prezzo di vendita di 249 dollari. In ogni caso, a noi della Nintendo non piace giocare in questo modo con il nostro mercato.

**GP:** Quindi, se avete la possibilità di ridurre il prezzo di una console lo fate effettivamente prima di lanciarla in commercio, invece di abbassarlo solo dopo qualche mese. Ci sono altre società che non fanno proprio così...
**HL:** Intendete dire Sony e Sega?

Non voglio essere polemico in questa sede, ma hanno cominciato a vendere le loro console a circa 400 dollari e guarda ora quali sono i prezzi del loro hardware. Se avessi acquistato una delle loro macchine a 400 dollari e ora la vedessi disponibile a 199, non troppo tempo dopo, beh, non posso proprio dire che sarei contento!

**GP:** Allo Shoshinkai svoltosi a Tokyo lo scorso Novembre non si sono visti molti titoli europei o americani per Nintendo 64. Forse questo è un indizio di come la macchina non offrirà molti titoli specificamente indirizzati al di fuori del mercato giapponese?

**HL:** L'ultimo Shoshinkai è stato principalmente una mostra di software per N64 da parte di società giapponesi. Alcuni dei titoli presentati sono tipicamente indirizzati al mercato giapponese, ma ce ne sono anche parecchi che faranno molto bene in altri territori. Solo per fare un esempio, il gioco di calcio della Konami (*J-League Perfect Striker* - 93% sull'ultimo Game Power) è assolutamente incredibile e sono convinto che riceverà un'accoglienza trionfale in Europa.

**GP:** Come avete reagito quando sia la Mindscape che la MicroProse hanno interrotto lo sviluppo di titoli per Nintendo 64?

**HL:** In America diciamo che "questo è un Paese libero". Ecco, questa frase rappresenta lo stato d'animo che ho provato quando ho saputo della loro rinuncia. Se non vogliono sviluppare titoli per Nintendo 64, va bene così, ci

http://www.oldgamesitalia.net/

sono tantissime altre società che vogliono farlo.

GP: Sembra che il numero di titoli disponibili per Nintendo 64 non crescerà a dismisura, almeno per il momento.
HL: Si potrebbe anche dire così, ma non ci vedo alcunché di negativo. Facciamo il caso della PlayStation, per esempio: allo scorso E3 a Los Angeles abbiamo contato ben 127 giochi in uscita da allora fino a Natale. Non voglio commentare sulla qualità di quei titoli, posso garantire che èdifficilissimo che tutti riescano a fare soldi in simili situazioni di concorrenza.

GP: Quali sono i giochi per Nintendo 64, oltre a quelli sviluppati internamente, ai quali dovremo guardare con maggiore attenzione?
HL: *Wayne Gretzky Hockey* della Williams e *Turok* dell'Acclaim. Sono entrambi impressionanti.

GP: Cosa hanno voluto i suoi figli per Natale?
HL: Ho solo un figlio, di 25 anni, ma mi ha chiesto un Nintendo 64.

GP: Cosa direbbe a un ragazzo europeo che ancora pensasse che la PlayStation è l'unica console che valga la pena possedere?
HL: Non gli direi nullla, perché sarebbe per forza un marziano.

GP: Come sono state accolte le nuove periferiche e gli add-on presentate allo Shoshinkai?
HL: Il Jolting pack (l'accessorio che garantisce feedback tattile al comando del N64, facendolo vibrare, NdR) ha avuto un'ottima accoglienza. Tutti sono stati d'accordo sul fatto che sentire fisicamente un titolo migliora di molto l'esperienza di gioco.
Per quanto riguarda il DD64, ci vorrà ancora un po' di tempo prima che sia commercializzato. Allo Shoshinkai abbiamo semplicemente mostrato alcune delle sue caratteristiche, la più ingegnosa e innovativa delle quali è, senza dubbio, la possibilità di scrivervi sopra dei dati. Questo fatto aprirà innumerevoli possibilità per i prossimi titoli per Nintendo 64.

**"ABBIAMO CREDUTO DI RIUSCIRE A LANCIARE IL NINTENDO 64 ANCHE IN EUROPA NEL 1996 FINO ALL'ULTIMO MOMENTO, ALMENO FINO A QUANDO NON CI SIAMO RESI CONTO CHE NON ERAVAMO PRONTI NEMMENO PER IL LANCIO UFFICIALE DELLA MACCHINA NEGLI STATI UNITI, CIOÉ, IN SETTEMBRE!"**

GP: Non c'e' il rischio che il DD64 finisca come il 32X, la periferica per Mega Drive che ha fatto la fine che tutti sappiamo?
HL: In molti potrebbero pensarla in questo modo, ma la cosa non mi preoccupa. Sappiamo benissimo che è un lavoro difficile introdurre (vendere e supportare, NdR) una periferica per una console, ma noi ci stiamo mettendo il tempo necessario e abbiamo fiducia nel fatto che possiamo farcela.

GP: Quando la vedremo qui in Europa? Il Virtual Boy non e' mai arrivato qui da noi...
HL: Se dovessi fare una previsione, direi che il DD64 sarà disponibile in tutto il mondo, in tutti i territori, ma non posso dire quando.

GP: Dato che tutta l'attenzione è concentrata sul Nintendo 64, dobbiamo pensare che il Super NES e il GameBoy siano morti?
HL: Per dire la verità, stanno facendo registrare vendite fenomenali, una cosa comune a tutti i prodotti che portano il marchio Nintendo. Il GameBoy Pocket ha venduto in maniera impressionante e *Donkey Kong Country 3* è un vero hit in tutto il mondo.

GP: Però sembra che tutte le altre software house abbiano smesso di produrre titoli per i sitemi a 8 e 16 bit e si siano dedicate ai nuovi formati.
HL: Abbiamo apportato dei cambiamenti al costo di acquisto delle cartucce e questi sono stati accolti ottimamente. THQ ha fatto ottime cose nel settore dei 16 bit e Williams, Acclaim ed Electronic Arts stanno continuando a pubblicare giochi per Super NES (e Mega Drive, NdR).

GP: Quindi il PC non ha ancora ammazzato le macchine dedicate esclusivamente al gioco...
HL: No, il software per PC si sta evolvendo esattamente nella direzione che avevo previsto, e cioè un'enorme confusione e una sovrabbondanza di titoli, tra i quali molti sono scadenti.

GP: Cosa vorrebbe dire a Sega e Sony per gli sforzi spesi nel settore delle console della nuova generazione mentre Nintendo era assente?
HL: Vorrei ringraziarli.

GP: Cosa?
HL: Siamo tutti nello stesso mercato e loro sono riusciti a mantenere i consumatori interessati ai videogiochi. Le cose stanno andando bene e in futuro andranno ancora meglio. In questo periodo tutti parlano dell'industria dei videogiochi in termini di ulteriore crescita piuttosto che di stop o di regressione. Il futuro ci riserverà delle bellissime, piacevolissime sorprese...

Noi siamo i primi a sperarlo. Probabilmente, il primo di marzo i negozi verranno presi d'assalto da una miriade di videogiocatori, *Super Mario 64*, ne vale, veramente, la pena!

http://www.oldgamesitalia.net/

# ASTROCOMPUTER

**FINALMENTE!**
**È ARRIVATA LA**
**VERSIONE EUROPEA DELLA CONSOLLE NINTENDO ULTRA 64.**

## NON VI GIRA LA TESTA?

### SONY PLAYSTATION (PAL)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| DESCENT | 59.000 |
| RESIDENT EVIL | 79.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 79.000 |
| BATMAN FOREVER | 89.000 |
| BOUBLE BOBBLE | 80.000 |
| BROKEN SWORD | 89.000 |
| BUST A MOVE 2 | 69.000 |
| CASPER | 89.000 |
| CRASH BANDICOT | 89.000 |
| COMMAND E CONQUER | 99.000 |
| DARK STALKER | 89.000 |
| DARK FORCES | 99.000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 89.000 |
| DRAGON BALL Z | 89.000 |
| F1 | 89.000 |
| FIFA 97 | 89.000 |
| FINAL DOOM | 89.000 |
| FIRO AND CLOWD | 89.000 |
| GALAXIAN 3 | 89.000 |
| HARDCORE 4x4 | 89.000 |
| IMPACT RACING | 89.000 |
| INCREDIBLE HULK | 89.000 |
| INT. STAR SOCCER DE LUXE | 89.000 |
| INT. SUPER STAR SOCCER 97 | 89.000 |
| PORSCHE CHALLENGE | 89.000 |
| IRON MAX XO | 89.000 |
| KONAMI OPEN GOLF | 89.000 |
| MONSTER TRUK | 89.000 |
| MOTO X | 89.000 |
| MOTOR TOON | 89.000 |
| NBA LIVE 97 | 89.000 |
| NHL 97 | 88.000 |
| ON SIDE COMPLETE SOCCER | 89.000 |
| PENNY RACER | 89.000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 89.000 |
| PORSCHE CHALLENGE | 89.000 |
| PROJECT X2 | 89.000 |
| PROJECT OVERKILL | 89.000 |
| RAYMAN | 85.000 |
| RETURN FIRE | 85.000 |
| SIM CITY 2000 | 89.000 |
| SOVIET STRIKE | 89.000 |
| SPACE HULK VOTBA | 89.000 |
| STAR GLADIATOR | 89.000 |
| TEKKEN 2 | 89.000 |
| TIME COMANDO | 89.000 |
| TOBAL 1 | 89.000 |
| TOMB RAIDER | 89.000 |
| TOTAL NBA 96 | 79.000 |
| TUNNEL B1 | 89.000 |
| VAMPIRE | 89.000 |
| VIRTUAL GOLF | 89.000 |
| WARHAMMER | 89.000 |
| WING COMMANDER | 79.000 |
| WIPEOUT 2097 | 89.000 |

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| RACE RACER | TELEF. |
| REBEL ASSAULT II | 109.000 |
| SOKUIDEN | TELEF. |
| SKELETON WARRIORS | 89.000 |
| SPACE JAM | 109.000 |
| THE CROW | TELEF. |
| TIME COMMANDO | 99.000 |
| TOMB RAIDER | 99.000 |
| TOKYO HIGH BATTLE | TELEF. |

### SONY PLAYSTATION (USA)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ANDRETTI RACING | 80.000 |
| AREA 51 | 109.000 |
| CYBER SPEED | 79.000 |
| CONTRA LEGACY OF WAR | 110.000 |
| CRASH BANDICOT | 80.000 |
| DARK FORCES | 109.000 |
| DESCENT | 89.000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 89.000 |
| INCREDIBLE HULK | TELEF. |
| INDIPENDENCE DAY | TELEF. |
| LEGACY OF KAIN | 109.000 |
| M. KOMBAT 3 TRILOGY | 109.000 |
| OVER KILL | 99.000 |
| PERFECT WEAPON | 109.000 |

### SONY PLAYSTATION (JAP)

**GIOCHI DA L. 49.000**

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| DEAD HEAT ROAD | 89.000 |
| FINAL FANTASY 7 | TELEF. |
| LIGHTIN FORCE | TELEF. |
| OVER BLOOD | 119.000 |
| PSICHIC FORCE | TELEF. |
| RACIN GROOVY | TELEF. |
| RAGE RACER | 149.000 |
| RANMA 1/2 | 149.000 |
| SAMURAI SHODOWN 3 | 119.000 |
| SLAM DRAGON | 89.000 |
| SOUL EDGE | 149.000 |
| S. FIGHTER ZERO II | 110.000 |
| TOSHINDEN 3 | 129.000 |
| V. TENNIS | 89.000 |
| WINNING ELEVEN 97 | 149.000 |

### ACCESSORI

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| ANALOGIC JOYSTICK | 119.000 |
| CAVO EXTENDER | TELEF. |
| MEMORY SONY | 45.000 |
| PAD COMMANDER PSX | 39.000 |
| PAD COMP. HORY | 39.000 |
| PAD SONY ORIG. | 50.000 |
| VOLANTE MAD CATS | 129.000 |

### SEGA SATURN (PAL)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ATHLETE KING | 69.000 |
| BLACK FIRE | 69.000 |
| BUST A MOVE 2 | 79.000 |
| CASPER | 89.000 |
| DARIUS II | 79.000 |
| DAYTONA SPECIAL EDITION | 95.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.000 |
| DISCOWORLD | 89.000 |
| EXHUMED | 99.000 |
| E. WORM JIM 2 | 99.000 |
| F1 | 99.000 |
| GUN GRIFFON | 89.000 |
| HIGHWAY 2000 | 99.000 |
| IN THE HUNT | 99.000 |
| INT. WORLD WIDE SOCCER 97 | 99.000 |
| IRON MAN | 89.000 |

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| MAGIC CARPET | 79.000 |
| NBA ACTION | 99.000 |
| RETURN FIRE | 89.000 |
| ROAD RUSH | 99.000 |
| SHINIn WISDOM | 99.000 |
| STREET RACER | 99.000 |
| S. FIGHTER ZERO | 85.000 |
| TOMB RAIDER | TELEF. |
| ULTIMATE M. K. | 99.000 |
| VIRTUA COP II + GUN | 149.000 |
| VIRTUAL ON | TELEF. |
| VR GOALF | 89.000 |

### SEGA SATURN (JAPAN)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 89.000 |
| BAKU BAKU ANIMAL | 85.000 |
| CHASE H.Q. | 89.000 |
| DARK SAVIOUR | 99.000 |
| DECATHLETE | 69.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.000 |
| DIE HARD TRILOGY | 99.000 |
| DRAGON BALL Z LEGEND | 95.000 |
| FATAL FURY 3 | 85.000 |
| FATAL FURY REAL BOUT | 119.000 |
| FIGHTING VIPERS | 99.000 |
| FIST | TELEF. |
| GUARDIAN HEROES | 89.000 |
| IRON MAN | 99.000 |
| LUNAR | 99.000 |
| NIGHTRUTH | 89.000 |
| NIGHTS FOR CHRISTMAS | TELEF. |
| OLIMPIC SOCCER | 99.000 |
| PUZZLE BOUBBLE 2X | 89.000 |
| PUZZLE FIGHTER EX | 109.000 |
| SAMURAI SHODOWN 3 | 110.000 |
| SEGA RALLY | 69.000 |
| SENGOKU | 110.000 |
| S. FIGHTER ZERO 2 | 99.000 |
| S. FIGHTER VS XMEN | TELEF. |
| TETRIS PLUS | 99.000 |
| TOSHINDEN VRA | 89.000 |
| THUNDER FORCE | 99.000 |
| VIRTUA COP II | TELEF. |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 80.000 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 99.000 |
| V. FIGHTER MEGAMIX | 109.000 |
| VIRTUAL ON | 110.000 |
| WORLD HEROES PERFECT | 89.000 |

### SEGA SATURN (USA)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| AREA 51 | 110.000 |
| BATMAN FOREVER | 110.000 |
| BLAZIN DRAGONS | 110.000 |
| DARK LEGEND | 89.000 |
| HI-OCTANE | 69.000 |

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| J. BAZOOKATONE | 69.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 39.000 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 89.000 |
| SKELETON WARRIORS | 99.000 |
| SONIC 3D | 109.000 |
| VIRUAL ON | 110.000 |
| WORLD WIDE SOCCER 97 | 110.000 |

### ACCESSORI

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| ADATTATORE | 45.000 |
| COPPIA PAD INFRARED | 89.000 |
| GUN COP ENFORCER | 49.000 |
| JOYSTICK FIGHTER STICK | 119.000 |
| MEMORY CARD | 75.000 |
| PAD CHALLENGER | 39.000 |
| PAD COMMANDER | 39.000 |
| PAD DX | 39.000 |
| PAD MAD CATS | 39.000 |
| PAD ORIGINALE | 65.000 |

### NOVITÀ

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| CRIME RACER | TELEF. |
| DIE HARD ARCADE | TELEF. |
| DIE HARD TRILOGY | TELEF. |
| GUNDAM 2 | TELEF. |
| INCREDIBLE HULK | TELEF. |
| KING OF FIGHTER 96 | TELEF. |
| MANX T.T. | TELEF. |
| STREET FIGHTER VS XMAN | TELEF. |

### NINTENDO ULTRA 64

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| 3D HOCKEY | 189.000 |
| BASEBALL 64 | TELEF. |
| CRUISIN USA | 175.000 |
| GOLDEN EXE | TELEF. |
| GOLF 64 | TELEF. |
| GUERRE STELLARI | 199.000 |
| PERFECT STRIKER | 199.000 |
| K. INSTINCT GOLD | 199.000 |
| MARIO KART R | 199.000 |
| M. KOMBAT TRILOGY | 175.000 |
| NBA HANG TIME | TELEF. |
| ULTRA DOOM 64 | TELEF. |
| TUROK | TELEF. |
| VIRTUAL STADIUM 97 | TELEF. |
| WAVE RACE | 199.000 |

### ACCESSORI

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| PAD COLORATI | 75.000 |
| MEMORY CARD | 59.000 |
| MODIFICA UNIVERSALE | 39.000 |

### SUPER NINTENDO

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ANDRE AGASSI TENNIS | 59.000 |
| BATMAN FOREVER | 89.000 |
| BUST A MOVE II | 99.000 |
| COOL SPOT | 59.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 129.000 |
| DONKEY KONG 3 | 139.000 |
| EMPIRE STRIKES BACK | TELEF. |
| F-ZERO | 59.000 |
| F-1 ROC 2 | 69.000 |
| FATAL FURY 2 | 59.000 |
| FATAL FURY SPECIAL | 89.000 |
| ILLUSION OF GAIA | 69.000 |
| INDIANA JONES | 79.000 |
| JUDGE DREED | TELEF. |
| JUNGLE BOOK | 79.000 |
| KILLER INSTINCT | 75.000 |
| LAST ACTION HERO | TELEF. |
| M. ANDRETTI INDY CAR | 79.000 |
| MARVER SUPER HEROES | TELEF. |
| MARIO KART | 79.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | TELEF. |
| MEGA MAN X-2 | 89.000 |
| PINOCCHIO | 129.000 |
| PITFALL | TELEF. |
| SAMURAI SHODOWN | 89.000 |
| SIM CITY | 89.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 139.000 |
| STREET RACER | TELEF. |
| STREET HOCKEY | TELEF. |
| SUPER GAMEBOY | 99.000 |
| S. MARIO RPG | 129.00 |
| WILD GUNS | TELEF. |
| WOLVERINE | 89.000 |
| WORLD HEROES 2 | 69.000 |
| YOGI BEARS | TELEF. |

### GAME GEAR

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 35.000 |
| ALIEN 3 | 35.000 |
| AYRTON SENNA GP | 39.000 |
| BANKERS | 40.000 |
| BATMAN ROBIN | 40.000 |
| BAKU BAKU | 45.000 |
| BUGS BANNY | 40.000 |
| BUST A ROYE | 45.000 |
| CHOPLIFTER III | 39.000 |
| DEVILISH | 29.000 |
| ECCO THE DOLFIN | 40.000 |
| GP RAIDER | 39.000 |
| JOHN MADDEN | 39.000 |
| MADDEN 95 | 35.000 |
| NBA JAM T.E. | 39.000 |
| NHL | 39.000 |
| NHL ALL STRAR | 40.000 |
| POPILS | 29.000 |
| POWER RANGERS | 40.000 |
| RISE OF THE ROBOTS | 40.000 |
| RISTAR | 40.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 35.000 |
| SONIC LABYRINT | 40.000 |
| SONIC CHAOS | 39.000 |
| SONIC TRIPLE TROUBLE | 35.000 |
| SPEED TRAP | 39.000 |
| TOPOLINO | 40.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | 35.000 |
| X-MAN | 39.000 |

### MEGA DRIVE

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| BATMAN FOREVER | 79.000 |

**ECCEZIONALE!!!**
**INT. STAR SOCCER DE LUXE L. 95.000**

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| FIFA '97 | 99.000 |
| MICRO MACHINE II | 79.000 |
| MICRO MACHINE 96 | 79.000 |
| MICRO MACHINE MILITARY | 99.000 |
| NBA JAM T.E. | 98.000 |
| NBA LIVE 97 | 99.000 |
| NHL 97 | 99.000 |
| NHL 96 | 69.000 |
| P. SAMPRAS 96 | TELEF. |
| PINOCCHIO | 99.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 49.000 |
| POCAHONTAS | 99.000 |
| POWER RANGERS | 99.000 |
| REAL MONSTER | 69.000 |
| ROAD RASH II | 45.000 |
| SARPRAS TENNIS | 89.000 |
| S. STREET FAGHTER II | 65.000 |
| SONIC 3D | 99.000 |
| SPOT GOES HOLLYWOOD | 99.000 |
| ULTIMATE M. K. III | 130.000 |

### ACCESSORI

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| MULTI PLAYER | 49.000 |
| SUPER KEY ADAPTOR | 29.900 |

### GAME BOY

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| BATMAN FOREVER | 39.000 |
| BUGS BUNNY 2 | 49.000 |
| CONTRA | 39.000 |
| DONKEY KONG LAND II | TELEF. |
| DRAGON HEART | 49.000 |
| DR. MARIO | 39.000 |
| FIFA 97 | 59.000 |
| GOAL | 45.000 |
| JUDGE DREDD | 39.000 |
| KIRBY DREAM LAND II | 39.000 |
| KILLER INSTINCT | 45.000 |
| LOONEY TUNES | 39.000 |
| MARIOLAND III | 35.000 |
| MEGA MAN | 45.000 |
| MORTAL KOMBAT II | TELF. |
| N. MANSELL | 39.000 |
| OLIMPIC GAMES | 39.000 |
| PINBALL | 39.000 |
| PINOCCHIO | 59.000 |
| STARGATE | 39.000 |
| STREET FIGHTER | TELEF. |
| STREET RACER | 49.000 |
| S. INVADERS | 39.000 |
| S. MARIO II | 39.000 |
| TARZAN | 39.000 |
| TETRIS | TELEF. |
| TOY STORY | 45.000 |
| VEGAS STAKES | 35.000 |

MEMORY CARD PER NINTENDO 64
TELEFONARE

BORSA+PAD+MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 119.000

VIRTUA COP 2 + VIRTUA GUN PER SEGA SATURN
L. 149.000

HORIPAD SS
L. 39.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 165.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK 5 GIOCHI
L. 259.000

SEGA SATURN
Pal Version L. 399.000
Jap Version + 1 game L. 449.000
Jap Version + 3 game L. 549.000

SONY PLAYSTATION
Prezzo eccezionale!!!


CAVO SCART-RGB PER SONY PLAYSTATION
L. 30.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

ADATTATORE UNIVERSALE PER NINTENDO ULTRA 64 (TUTTI I SISTEMI) L. 45.000

**CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI**

**VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA** M FURIO CAMILLO

**(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

ASTROCOMPUTER

**ORARIO DI APERTURA**
MATTINO
**10.00-13.00**
POMERIGGIO
**16.00 - 20.00**
Chiuso Lunedì mattina

SATURN

NINTENDO 64
UNIV. + GIOCO 690.000

## Sony P.S. Telefonare

Telefona!!!

## Offerta Saturn + 4 giochi telefonare

Dal prossimo mese vieni a visitare il nostro sito:

## www.consolepoint.it

dove troverai giochi, trucchi, soluzioni per PSX, Saturn, ecc. e potrai fare anche le tue ordinazioni

DISPONIBILI CD MUSICALI, VIDEOCASSETTE, MODELLINI E GADGETS DI DRAGON BALL Z, RANMA 1/2, CITY HUNTER, GUNDAM, SAILORMOON, ECC.

## Videogame - Console - Computer

Via V. Gioberti, 16 Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

Nuovi numeri tel. 0572/772152 fax 0572/770394

# PROVE

## È PRIMAVERA?

**Primavera, stagione degli amori. Ma siamo sicuri che i nostri baldi redattori siano corrisposti da quelle che pensano siano le loro dolci-amare metà?**

### RANDOM
Paola. Non vuole che si sappia in giro, e probabilmente, visto che lo schifa e lo odia, neanche lei, ma ancora non sanno che lo abbiamo scritto.

### AIR
Chiara. Pecché mai lassato? I' te voglio tanto bbene sai, ma tu nun pienz'a mme.

### MAX
La Mamma. No, Max non è il solito mammone, è solo che è identico a Anthony Perkins di Psycho.

### TRUST
Serena.
È proprio vero, Diogene insegna, se le cerca con il lanternino, poveretto

### APECAR
Roberta. Quando Tiziano ha una storia si sente sottantreno, e tira 'na gianna da paura.

### ZAVE
Primavera? La nascita di nuovi amori? Zave dice di non averne mai sentito parlare, sarà vero?

### VORDAK
166. Non tutti possono contare sul supporto di un essere in carne e ossa, e poi, Vordak, c'ha il telefonino.

### DADE
La Dany.
Ormai lo hanno capito proprio tutti, il nostro grafico non ha altri interessi se non quello di...

**GENERE**
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

**POWER GAME**
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

**COMMENTO**
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

**VOTO 2**
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

**VOTO 1**
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

**AGIRE & PENSARE**
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.



http://www.oldgamesitalia.net/

**GENERE: SPARATUTTO**
**CASA: ACCLAIM**
**N°GIOCATORI: 1**

# TUROK

Cos'hanno in comune un personaggio da film western all'italiana, una tecnologia sulla falsariga di quella vista nella saga di "Alien" e un'ambientazione in perfetto stile "Jurassic Park"? Di certo, non tantissimo, eppure sono tutti elementi che caratterizzano "Turok", una serie a fumetti di produzione americana che continua, ininterrottamente, dal '54 e che oggi è anche ispiratrice di un titolo per N64 "firmato" Acclaim. Com'è nata l'idea di "tradurre" in videogioco le avventure di Turok? Lo chiediamo a Paula McCarthy, Product Manager della centralissima sezione Londinese dell'Acclaim Entertainment: "La scelta di realizzare un titolo come Turok è venuta in risposta a due precise esigenze: in primo luogo il desiderio di realizzare un gioco di grande effetto, che si distinguesse in maniera netta da tutti i titoli già in commercio, e che rilanciasse il marchio Acclaim sul mercato mondiale dei titoli per console. Ci sembrava evidente che, per riuscire a realizzare tutto questo, fosse indispensabile, prima di tutto, fare uso della miglior tecnologia disponibile. Per questo, la scelta è invariabilmente caduta sull'unica macchina a 64 bit esistente: quella della Nintendo. In secondo luogo, volevamo avere un personaggio "forte", un "testimonial" che potesse essere istintivamente abbinato, nell'immaginario del pubblico, al marchio Acclaim, un po' come Mario per la Nintendo, Sonic per la Sega e così via. Anche in questo caso, la scelta ci è giunta in maniera del tutto spontanea: in effetti, disponevamo già di un simile personaggio, dato che Turok è un

Se un'arma più convenzionale non dovesse bastare, provate coi razzi!

Un'efficace inquadratura del nemico. Brutto, antipatico? Nulla che un buon visagista non possa risolverere!

L'arco in legno tek può sembrare un po' rudimentale o primitivo, ma in coppia con le frecce esplosive è micidiale.

Gli effetti speciali generati da alcune armi farebbero invidia alla Lucasfilm!





http://www.oldgamesitalia.net/

albo prodotto dalla stessa Acclaim Comics, la divisione statunitense della Compagnia che cura la produzione di fumetti nel Nuovo Mondo. Se Turok continua a piacere, da 40 anni a questa parte, un motivo ci sarà, pensavamo, così decidemmo di affidare lo sviluppo del gioco all'Iguana Entertainment, la nostra divisione con sede ad Austin, in Texas. La fase di sviluppo è cominciata nel 1995. Ora, dopo due anni, il titolo è finalmente pronto, e sarà negli scaffali dei negozi di tutto il mondo il 4 marzo prossimo."

Ispirato a una serie di episodi tratti direttamente dalla serie originale a fumetti, il gioco ripropone la sfida tra Turok, nei cui panni dovrà calarsi il giocatore, e uno dei suoi nemici storici più agguerriti: Campaigner. Quest'ultimo sembra essere seriamente intenzionato a conquistare l'universo con l'aiuto dei suoi Biosauri, dei dinosauri bionici super-intelligenti ed estremamente aggressivi. Per riuscirci, dovrà aprire un varco nella barriera interdimensionale che separa la Terra dalla Lost Land, ove il gioco si svolge, utilizzando

Pussi pussi bel micione, lasciati nuclearizzare per benino...

## TUROK: STORIA DI UN EROE...

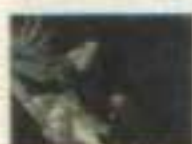
**Poco noto al pubblico europeo in generale e a quello italiano, in particolare, Turok è il nome del protagonista dell'omonimo fumetto, edito dalla stessa Acclaim (quanti di voi sapevano che l'Acclaim produce, oltre a videogiochi domestici e coin-op, degli albi a fumetti di successo?), che continua a riscuotere, ancor'oggi, un grande consenso da parte dei lettori americani. Il primo albo risale al 1954, e porta la firma dello sceneggiatore William Ritt e del disegnatore Clarence Gray. A tuttora, gli albi venduti negli Stati Uniti sono circa 55 milioni e la produzione non accenna ad arrestarsi. Attualmente, la sceneggiatura è stata affidata a Fabian Nicieza, meglio conosciuto dai fan dei fumetti Marvel come sceneggiatore degli "X-Men" e della "Justice League of America", mentre i disegni sono di Rafael Kayanan, autore, tra l'altro, delle splendide tavole a fumetti di Conan.**

**Il fumetto narra la storia di un indiano pellerossa, Turok, appunto, il cui nome, nella lingua della tribù cui egli appartiene, significa "Figlio della Pietra". In effetti, più che un nome, quello di "Turok" è una specie di titolo, una carica che si tramanda, di generazione in generazione, tra i figli primogeniti della famiglia Fireseed. Per secoli, ogni Turok ha efficacemente protetto l'umanità dalla minaccia, tenuta volutamente segreta, rappresentata dalla "Lost Land", la Terra Perduta, una sorta di dimensione parallela alla nostra in cui passato, presente e futuro confluiscono e in cui antiche razze aliene lottano per acquistarne il predominio, combattendo una guerra in cui i "Biosauri" (dei dinosauri bionici estremamente intelligenti) hanno un ruolo essenziale. I tempi, comunque cambiano, e se il protagonista di quel primo, storico albo del '54 era un gerriero indiano "convenzionale" della tribù Saquin nel 1860, oggi, a portare avanti la tradizione di famiglia è un giovane giocatore di baseball di un college americano non ancora ventenne. Comunque sia, il "Turok" di turno è sempre riuscito a mantenere la situazione sotto controllo, difendendo la barriera interdimensionale che separa la Terra dalla Lost Land, almeno sino ad ora...**



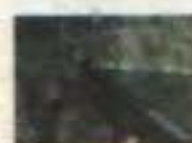

http://www.oldgamesitalia.net/

## LA STANZA DEI GIOCATTOLI...

**All'inizio della sua avventura, Turok è equipaggiato solamente con un coltello e un arco in legno Tek, armi che utilizza in maniera magistrale ma che, nelle fasi più avanzate del gioco, potrebbero rilevarsi comunque inadatte ad affrontare i nemici più insidiosi e pericolosi. Di fatto dunque, le sue possibilità di successo e, in ultima analisi, di sopravvivenza, dipendono sostanzialmente dalla vostra capacità di riuscire a trovare, ed imparare ad usare proficuamente, tutte le altre armi, decisamente più moderne, che compongono l'arsenale completo di *Turok*. Il particolarissimo metodo di controllo delle armi consente al giocatore di mirare in qualunque direzione egli desideri, consentendogli, oltre ad una rotazione completa intorno a sé, anche una rotazione sul piano verticale di poco superiore ai 90°. Sullo scorso numero ve ne avevamo già offerto una descrizione completa e dettagliata, ma non vi nuocerà di certo una rinfrescatina alla memoria:**

**COLTELLO:** Si tratta di un coltello da caccia dotato di una lama estremamente affilata

**ARCO IN LEGNO TEK:** Il "legno-acciaio" come lo chiamano i giapponesi. Può scagliare due tipi di frecce: frecce normali: Le tradizionali frecce tanto care a Robin Hood! Frecce TEK: Micidiali, esplodono a contatto col bersaglio

**PISTOLA:** Si tratta di un Revolver semiautomatico a 10 colpi

**FUCILE D'ASSALTO:** Spara delle brevi raffiche da tre colpi ciascuna

**FUCILE A POMPA:** Classico fucile a canna corta, in grado di detonare due tipi diversi di proiettile: proiettili normali: Dotati di una grande forza d'impatto. Proiettili esplosivi: Decisamente più potenti del normale

**FUCILE AUTOMATICO:** spara raffiche di colpi con la stessa frequenza, e micidiale precisione, di un mitragliatore

**FUCILE LANCIAGRANATE:** Quando questo gingillo lancia i suoi colpi, è decisamente meglio non trovarsi sulla sua traiettoria!

**FUCILE A IMPULSI:** Il "fratello maggiore" di una mitragliatrice, sicuramente più potente di quest'ultima, forse un po' più lento.

**MINI FUCILE:** Non lasciatevi ingannare dal nome apparentemente inoffensivo: si tratta infatti di una delle armi più potenti del gioco

**ARMA ALIENA:** Provate, se ci riuscite, a utilizzare questa arma smarrita da qualche alieno distratto...

**LANCIA RAZZI:** Spara delle "salve" da quattro missili alla volta

**ACCELERATORE DI PARTICELLE:** Straordinaria arma a "caricamento": più tenete premuto il pulsante di fuoco, maggiore sarà l'intensità del colpo al momento del rilascio

**CANNONE A FUSIONE:** Arma nucleare di potenza devastante: "spara" delle bordate di plasma ionico ai vostri nemici, creando un effetto analogo alle care vecchie smart-bomb

**CRONOSCETTRO:** L'arma finale del gioco: costruita assemblandone le parti che troverete in giro negli otto livelli, è praticamente indispensabile per sconfiggere i Boss finali!

un'antichissima arma dotata di mistici poteri: il Cronoscettro, i cui pezzi, però, sono stati sparpagliati negli otto schemi di cui il gioco è composto. Scopo del gioco, ovviamente, è proprio quello di trovare, per primi, tutti i pezzi del Cronoscettro, assemblarli e utilizzare tale arma proprio contro il cattivo di turno.

Il gioco, essenzialmente, si presenta come un'avventura-sparatutto multilivello in ambiente 3D, sullo stile di *Tomb Raider*, per intenderci, anche se giocato con visuale rigorosamente soggettiva (e non "fluttuante", come nel titolo della Core Design) e con un'ambientazione del tutto particolare: in pratica, la Terra nel Periodo Giurassico, con una fitta vegetazione di tipo tropicale, nebbiose paludi, alte montagne e rocce vulcaniche a non finire. Il tutto è arricchito dalla presenza di antiche rovine, molto simili ai templi aztechi, che siamo abituati a vedere nei film di Indiana Jones (in particolare, nel primo), di catacombe, di caverne, c'è persino un villaggio sugli alberi

(ricordate il villaggio degli Ewoks ne "Il Ritorno dello Jedi"?). I livelli sono otto, sono enormi e possono essere superati in sequenza, ma è anche consentito transitare da un livello all'altro. Inoltre, la risoluzione di ogni livello è non-lineare, lasciando molta libertà e autonomia decisionale ai giocatori. In alcuni punti, i movimenti di Turok saranno forzatamente limitati dalla configurazione orografica del terreno, mentre in altri potrete muovervi come meglio credete nello scenario virtuale, ma estremamente realistico che si presenterà davanti ai vostri occhi. Potrete correre, camminare, arrampicarvi e persino nuotare nella splendida riproduzione dell'ambiente primordiale e selvaggio in cui vi trovate a dover operare. Incontrerete nemici feroci e intelligenti, capaci di intuire le vostre mosse e di modificare le loro azioni di conseguenza. Troverete armi di potenza devastante, trappole insidiose e imprevedibili, nonché distorsioni dimensionali che vi trasporteranno in remoti livelli-bonus, tutto questo è poi infarcito, di sovente, da alcune sequenze di stile cinematografico che non fanno rimpiangere in alcun modo la cara vecchia FMV.

Il tutto sfruttando una grafica che si è vista ben poche volte in un videogioco, e con un realismo impressionante, e aggiungendoci un livello di sfida che darà del filo da torcere anche ai giocatori più smaliziati.

Se siete il genere di utenti che acquistano un gioco ogni quattro o cinque mesi, fate in modo che quel titolo sia *Turok*!

**• Vordak**

Gli ambienti sotterranei possono serbare sgradevoli sorprese...

Tra gli effetti grafici più notevoli, vi preghiamo di notare la foschia...

### TUROK

Si può affermare tranquillamente che, in assoluto, l'ambiente in cui le avventure di *Turok* hanno luogo sia quello più realistico e attendibile mai apparso in un videogioco! Il motore grafico è estremamente sofisticato. Se questo non dovesse bastarvi, sarà sufficiente dare un'occhiata ai dinosauri che popolano il mondo di *Turok*, per scoprire che gli algoritmi che ne gestiscono l'intelligenza artificiale e, di conseguenza, i moti comportamentali, permettono, ad esempio ai feroci T-Rex di seguire, coi movimenti del capo, gli spostamenti del protagonista e di eventuali altre creature presenti sulla scena, consentendo, finalmente, un vera interazione dinamica tra tutti i personaggi del gioco. Un titolo che ogni nuovo possessore di Nintendo 64 non dovrebbe perdere.

**GIOCABILITÀ**
A prima vista, potrebbe sembrare che un così grande numero di comandi impiegati renda difficoltosa la gestione del gioco. È un piacere scoprire che così non è.

**GRAFICA**
Eccezionale sotto ogni punto di vista, sia per l'animazione dei personaggi, che per la bellezza degli sfondi, che per le tecniche utilizzate per donare un'incredibile patina di realismo ad ogni fase del gioco

**SONORO**
Ottimi i campionamenti dei rumori che caratterizzano l'ambiente in cui l'azione sta avvenendo, generalmente buoni i brani musicali d'accompagnamento

**SFIDA**
Se 8 livelli possono sembrarvi pochi, provate a girarli e scoprirete che ognuno di essi, da solo, copre una superficie "reale" equivalente a 500.000 metri quadri

**AGIRE E PENSARE**

A      P

**GENERE: ROMPICAPO**
**CASA: CAPCOM**
**N°GIOCATORI: 1/2**

# Super PUZZLE FIGHTER II Turbo

Dopo aver saturato il mercato per anni con picchiaduro bidimensionali della serie di *Street Fighter 2* (ancora bel lontana dall'essere conclusa), la Capcom si è lanciata in un progetto che, pur coinvolgendo in pieno la saga di Ryu & compagni, ne prende rigorosamente le distanze, esplorando un campo che, per la casa giapponese, può essere definito, senza dubbio, del tutto nuovo.
*Super Puzzle Fighter 2 Turbo*, per quanti non l'avessero ancora capito dal titolo e dalle immagini, non è altro che una variazione sul tema dei rompicapi alla *Tetris* e *Puyo Puyo*, che ha visto come più recente esponente *Baku Baku* della Sega. In pratica, il giocatore dovrà disporre nella sua parte di schermo (ogni partita viene giocata contro un avversario, sia esso un amico o il computer) dei pezzi particolari formati da due gemme, che potranno essere di quattro differenti colori, in modo da far combaciare il più possibile i pezzi di colore uguale.
Ogni tanto, poi, cadranno dei pezzi particolari, contenenti una gemma "detonatore", che farà esplodere tutte le gemme dello stesso colore con cui entrerà in contatto, mandandole nello schermo dell'avversario, che non potrà utilizzarle a sua volta prima che si sia esaurito un conto alla rovescia. Inutile dire che raggiungere la cima dello schermo implica una chiara sconfitta. Ovviamente, come accade sempre in questi titoli, è più comprensibile una prova pratica in confronto a una spiegazione, ma lo schema base di gioco si può tranquillamente ridurre in queste poche righe. Se, dunque, il concetto alla base di *SPF2T* è abbastanza semplice, metterlo in pratica, ottenendo buoni risultati, è un altro paio di maniche: per riuscire a trionfare contro l'avversario, infatti, sarà necessario una mente fredda e calcolatrice, capace di creare costruzioni studiate all'ultima gemma, in modo da generare le classiche reazioni a catena (le "valanghe" come di-

Per riuscire a controllare Devilot dovrete sconfiggerlo nello Street Puzzle Mode con Morrigan. Difficile impresa.

Se riuscirete a uccidere l'avversario, con una super, comparirà in sottofondo la classica animazione della serie.

## CHI FA DA SÉ FA PER TRE

**Se giocate da soli a *SPF2T*, avrete a disposizione due opzioni: la prima è il classico Arcade Mode dove dovrete sconfiggere gli otto personaggi, più una sfida finale contro uno dei tre segreti, mentre la seconda è lo Street Puzzle Mode. In questa modalità dovrete affrontare sei sfide per ognuno degli otto personaggi di base, in modo da vincere i premi (chiamati "goodies") che il gioco vi offre. Oltre a premi utili per il gioco, come i codici per controllare i personaggi segreti, nuovi colori e mosse per i personaggi e simili, è possibile ottenere un completo database di suoni e musiche (originali e remix), più l'intera collezione dei buffissimi intermezzi che potete vedere nell'arcade mode. Vi assicuriamo che tutto questo vi terrà impegnati molto a lungo.**

Akuma è, in assoluto, il personaggio più forte del gioco. Lo schema con cui lancia le gemme all'avversario impedisce, infatti, un contrattacco efficace.

rebbe il buon Random), oppure l'immancabile fortuna che vi manderà il diamante, una gemma speciale che distrugge tutti i pezzi dello stesso colore presenti sullo schermo. In tutto questo, però, viene da chiedersi quale sia il ruolo di *Street Fighter 2*: ebbene mentre si combatte a suon di gemme, al centro dello schermo due personaggi Capcom (tratti da *Street Fighter* e *Vampire Hunter*), in stile super deformed, si comporteranno in relazione alle azioni dei giocatori, utilizzando le loro famose mosse speciali a commento delle "valanghe" che si mandano contro l'avversario, oppure esibendosi in buffe espressioni, dal trionfante al piangente, a seconda del livello di altezza delle gemme. I "lottatori" a disposizione sono otto (più tre segreti) e non si distingueranno solo per le mosse speciali, ma anche per lo "schema" con cui manderanno le gemme nello schermo dell'avversario, facendo sì che si crei la situazione di confrontarsi con personaggi scarsi e altri potenti. Unite tutto questo ai meravigliosi remix delle musiche originali, e otterrete un titolo che, se avete amici con cui giocare, vi durerà molto, ma molto a lungo.

• *Air*

*Si ringrazia Joystick Fun (MI)*

### S. PUZZLE FIGHTER II TURBO

*Super Puzzle Fighter 2 Turbo* è uno di quei giochi per cui, probabilmente, la maggior parte delle persone afferma di non voler spendere denaro. In realtà, questo è un grave errore: difficilmente passerete ore così divertenti con i vostri amici e, inoltre, rappresenta un'ottima alternativa tra una sfida a *Soul Edge* e l'altra. Non c'è niente che possa essere paragonato al divertimento di infilare una "super" da cinquanta e passa gemme all'avversario che crede di avervi sconfitto. Certo, il gioco da solo non sarà il massimo, ma la possibilità di ottenere così tanti "goodies" è una manna dal cielo per i maniaci della serie, senza contare che il computer si rivela un eccellente "sparring patner", che vi allenerà al meglio per le future sfide contro i vostri "odiati" amici.

**AGIRE E PENSARE**

**GIOCABILITÀ** 9
Impiegherete qualche partita per imparare, ma poi tutto sarà facile come bere un bicchiere d'acqua, o quasi...

**GRAFICA** 8
Lo stile super deformed del gioco non mancherà di soddisfare tutti gli appassionati delle serie, cosa volere di più?

**SONORO** 9
Assolutamente *fan-tas-ti-che* le musiche remix che si adattano perfettamente all'atmosfera del gioco

**SFIDA** 8
In due lo giocherete fino alla nausea, da soli non è certo altrettanto divertente, ma si difende bene grazie all'alta difficoltà e alla Street Puzzle Mode

90

INFINITO

**GENERE: GUIDA**
**CASA: CODEMASTERS**
**N°GIOCATORI: 1/8**

# MICRO MACHINES V3

La classica gara lungo l'immancabile biliardo, reso famoso dai precedenti episodi della serie.

In casa, sfruttando le sedie del soggiorno, e con il beneplacito della mamma, ci si diverte un mondo.

Guardando indietro, nel panorama dei giochi per PlayStation, molti titoli hanno basato la loro fortuna sulla possibilità di giocare con uno o più amici; prodotti come *Tekken 2* o lo stesso *Puzzle Fighter* (recensito in queste pagine), un po' deboli nel gioco in singolo, mostrano le loro massime potenzialità quando l'avversario è un umano. Tuttavia, al di là di qualche titolo sportivo, pochi giochi possono garantire un grande divertimento se giocati da quattro o più persone, almeno fino a ora. Finalmente, infatti, dopo un notevole ritardo e una lunga attesa, la Codemasters ha finito il suo immane lavoro di sviluppo di *Micromachines V3*, l'ultimo titolo della sua fortunata saga che

http://www.oldgamesitalia.net/

ha riscosso consensi da tutti i videogiocatori del mondo. In *Micromachines*, per quanti ancora non conoscono questa serie, il giocatore si trova "al volante" delle famose micromacchinine, giocattoli che andavano molto di moda qualche anno fa; non si tratta, però, di una simulazione di guida, ma di un gioco arcade al 100%, in cui la giocabilità diventa la caratteristica fondamentale. Per rispettare le dimensioni di queste particolari auto, i circuiti non sono realizzati per mezzo di strade o piste, ma ricavati da ambienti particolari, con tutte le caratteristiche del caso. È, per esempio, possibile correre sul tavolo della colazione, su di un banco scolastico, su un tavolo da biliardo o in tanti altri luoghi "comuni", incontrando gli ostacoli più ovvi per il tipo di percorso (come fette di toast sul tavolo della colazione o palle su quello da biliardo). Con una visuale dall'alto, dunque, le auto si esibiscono in curve mozzafiato, passaggi millimetrici e scorrettezze da manuale, che diventano d'obbligo nel momento in cui ci si trova a correre contro il migliore amico (che subito diventa un acerrimo avversario). Essenzialmente, tutto quello che ha sempre offerto la serie dei *Micromachines* si fermava qui, ma, a livello di gioco in multiplayer, questi titoli sono sempre rimasti quasi incomparabili. Questa nuova versione *V3* per PlayStation, mantiene ovviamente inalterata la formula che ha reso vincenti i suoi predecessori, aggiungendo, però, delle caratteristiche da non sottovalutare: la grafica poligonale, una resa tridimensionale di tutti gli ambienti e un sistema a telecamera mobile, precalcolata, che varia dinamicamente la visuale di gioco. Attenzione, però, questo restiling non è limitato al puro aspetto visivo, ma influenza notevolmente anche la giocabilità del titolo, aggiungendo aspetti che, per limiti piuttosto ovvi, non erano concepibili in uno scenario bidimensionale. Tutto questo è stato permesso dall'utilizzo del famoso "3D reale", che permette a più oggetti (in questo caso le auto) di muoversi su piani diver-

## PICCOLI TOCCHI IN 3D

**Come è sempre stato, in questa fortunata serie, anche in *Micromachine V3*, la cura per i "fondali" è stata, a dir poco, maniacale, arricchita da un gran numero di piccoli tocchi grafici, alcuni dall'importanza fondamentale nel gioco. L'introduzione del 3D ha, però, permesso di realizzare situazioni prima impensabili, come salti spettacolari dai tavoli o lanci delle macchinine per mezzo degli strumenti più assurdi. Una delle trovate più belle è sicuramente quella del microscopio. Dopo un salto l'auto viene miniaturizzata e si ritrova a correre all'interno di una colonia di batteri ingrandita al microscopio. A parte la difficoltà, l'idea è davvero brillante.**

http://www.oldgamesitalia.net/

## SQUOLA DI GUIDA

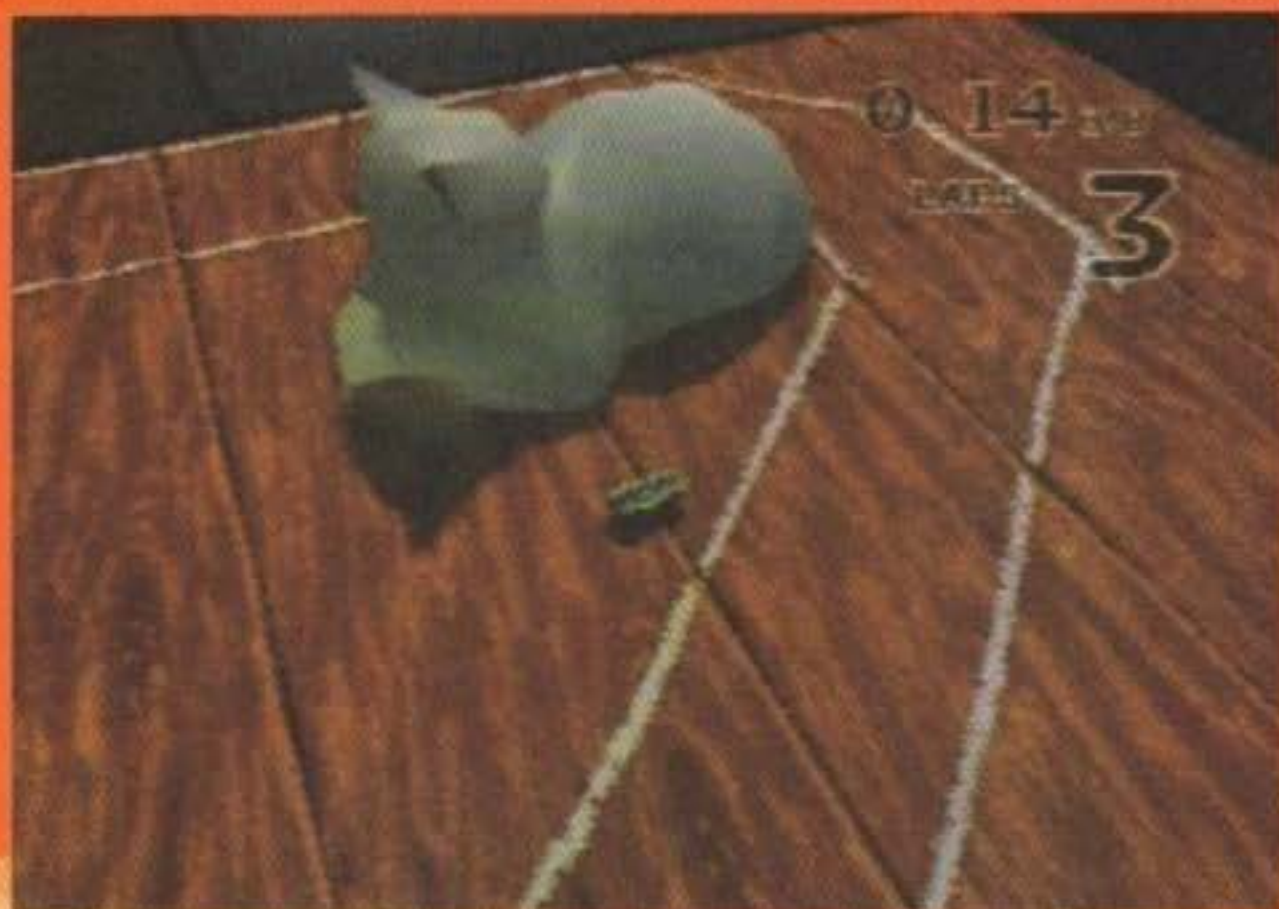
**Per tutti i neofiti della serie (ma dove siete vissuti negli ultimi anni?), *Micromachines V3* mette a disposizione un'apposita sezione di scuola guida. Sotto i comandi della suadente Cherry, dovrete, infatti, superare particolari prove che vi forniranno l'attestato di vero "Micromachine Driver".**

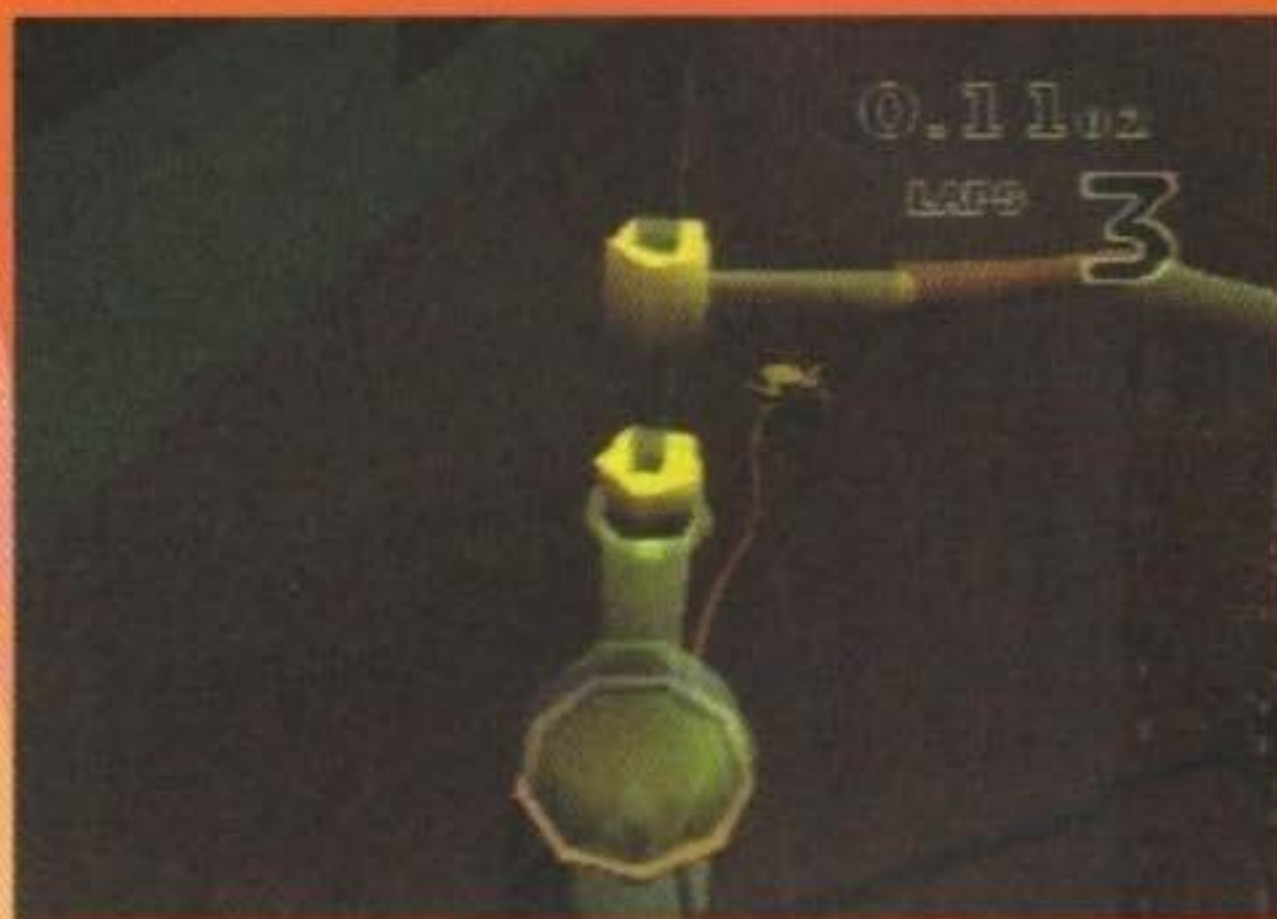
si, sovrapponendosi, addirittura, in certe sezioni delle piste. Le novità, inoltre, non si fermano qui: le auto, infatti, sono in grado di compiere piccoli salti, per evitare ostacoli particolarmente bassi o per avere maggiore slancio in certe situazioni, ma l'aggiunta sicuramente migliore è la possibilità di raccogliere armi. Per quanto questi bonus non siano tanto diffusi (come in *Mario Kart 64* per intenderci), giocano un ruolo fondamentale nelle gare e non c'è niente di più soddisfacente che sparare un missile a un avversario appena salito su di uno stretto ponte, per poi vederlo cadere, imprecando. Queste armi sono piuttosto varie e passano dai già citati missili, alle letali mine o alle tenaglie che, poste sul muso della vettura, scambiano la posizione del giocatore che le usa con quello davanti (mortali se usate su di un salto), ma, in ogni caso, restano abbastanza limitate, in modo da non sbilanciare eccessivamente il gioco.

Come è sempre avvenuto nella serie, poi, le piste a disposizione sono un numero spropositato, si parte dalle ventotto piste di base della "Single Race" (divise in sette diversi ambienti: laboratorio, tavolo della colazione, biliardo, giardino, banchi scolastici, tavolo da ristorante, spiaggia), a cui vanno a poi aggiunte un numero imprecisato di tracciati che si incontrano nei tornei o nelle modalità di gioco, per un totale che raggiunge, all'incirca, la cinquantina di percorsi. A livello di opzioni *Micromachine V3* offre tutto quello che si potrebbe desiderare: per il gioco singolo è possibile lanciarsi nel Challenge a torneo, dove si guadagna abilità di guida vincendo nuove auto, nel Time Trial o nella sfida testa a testa contro il computer, ma, come già detto *MV3* mostra il meglio in multiplayer. Fino a otto giocatori contemporaneamente (con due multitap) possono correre, sfidandosi in una gara singola o in un torneo, oppure, se si è solo in quattro, è possibili lanciarsi nel Team Play due contro due o nelle varie modalità di gioco del Party Play (in cui è pre-

D'accordo, si corre su di una spiaggia, ma dov'è la padrona di quel bikini?




http://www.oldgamesitalia.net/

sente anche l'opzione per giocare in quattro con due joypad). Tutto, insomma, è stato fatto ad arte per far capire che *Micromachines V3* è un titolo creato per giocare con gli amici e, dopo una sola sessione con quattro o più "avversari", ci si rende subito conto del perché. Nessun gioco (proprio in senso assoluto) su PlayStation possiede la stessa carica di divertimento di *MV3* quando si gioca in tanti, le scorrettezze, le astuzie, i tagli studiati al millimetro (anche se la possibilità di tagliare è stata notevolmente diminuita rispetto ai precedenti episodi), tutto contribuisce a creare un clima di competizione e allegria che può essere paragonato solo a *Mario Kart 64*. Tecnicamente parlando, *MV3* risulta eccellente anche sotto l'aspetto grafico, caratteristica sempre piuttosto sottovalutata della serie, grazie a un ottimo utilizzo dei poligoni che compongono il mondo in miniatura del gioco, dalla fetta di toast, al povero cane che guaisce quando una macchinina gli finisce contro al muso. Certo, non si nota la presenza di texture sfolgoranti, ma il dettaglio grafico resta elevato, muovendo il tutto a velocità elevatissime, turbate soltanto da occasionali rallentamenti (soprattutto in otto) perfettamente trascurabili. In definitiva, se avete già un multitap a casa sareste dei criminali a non comprarlo, in caso contrario lo siete comunque a non comprare entrambi!

• *Air*

### MICROMACHINES V3

Se mai in un giorno della vostra vita riuscirete a riunire a casa vostra due multitap e otto joypad, vi consiglio vivamente di provare questo *Micromachine V3*: si rivelerà uno dei più grandi divertimenti che abbiate mai provato. In effetti, questa nuova versione, mantiene inalterate tutte le caratteristiche vincenti della serie, aggiungendo la fantomatica terza dimensione, migliorando non solo l'impatto grafico, ma anche le possibilità di gioco, che sfruttano appieno questa nuova condizione. Certo, come per tutti i *Micromachines* giocare da soli alla lunga annoia, ma, d'altro canto, il gioco multiplayer, usando le armi, è talmente completo e divertente (soprattutto se siete in quattro, numero perfetto) che le vostre ore di sonno diminuiranno drasticamente. E poi non dite che non vi avevamo avvertiti...

AGIRE E PENSARE

**GIOCABILITÀ**
Il fulcro del gioco: tanto, tanto divertimento e una immediatezza spaventosa

**GRAFICA**
La grafica nella serie *Micromachines* non è mai stata fondamentale, ma in questo *V3* fa la parte del leone con una ricchezza di dettagli incredibile

**SONORO**
Niente di più di qualche effetto grafico (alcune, come il miagolio del gatto, davvero splendide), ma tutto risulta comunque perfetto

**SFIDA**
Giocato in singolo, avrete a disposizione tante opzioni, ma alla lunga diventa un po' noioso, in multiplayer, invece, non finirete mai di sfidare i vostri amici

MICROSCOPICO




http://www.oldgamesitalia.net/

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO
**CASA:** SQUARESOFT
**N°GIOCATORI:** 1

# FINAL FANTASY VII

Ricordare tutti i giochi di ruolo che hanno fatto la storia del Super Nintendo sarebbe davvero un'impresa a dir poco titanica, a cominciare dalla serie dei vari *Zelda*, si potrebbe parlare di tutti i titoli, simili o meno, che l'hanno seguita come i *Dragon Quest* (della Enix, che presto pubblicherà il settimo episodio anche per PSX) e i recenti *Secret of Mana*. Ma, dovendo citare la saga che è rimasta più nel cuore dei possessori di SNES di tutto il mondo, con ogni probabilità questo meritato premio va consegnato a *Final Fantasy* della Squaresoft, indiscussa leader nel campo dei GdR per console. Le voci di un settimo episodio di questa serie hanno cominciato a tormentare i giocatori da più di un anno, anche se, inizialmente, tutti si aspettavano che questo titolo sarebbe uscito in esclusiva sul Nintendo 64, a quel tempo ancora ben lontano dall'apparire. Dopo il divorzio tra Square e Nintendo, però, la software house giapponese decise che la

culla del suo ultimo pupillo sarebbe stata la PlayStation e, vedendo i tre CD che compongono il gioco, viene da chiedersi come avrebbe potuto essere altrimenti.

Dopo tanta attesa, dunque, *Final Fantasy VII* è finalmente disponibile nei negozi, ciononostante, però, i videogiocatori occidentali più assennati dovranno attendere ancora a lungo prima di poterlo davvero giocare. Il motivo di questa affermazione si trova, naturalmente, nella grande importanza che ricopre il testo, al momento in giapponese, in *FFVII*. Se, infatti, in certi giochi di ruolo si poteva andare avanti per tentativi, perdendo comunque lo sviluppo della trama, in quest'ultimo titolo della Square, viene richiesta un interazione del giocatore all'interno dei dialoghi (sempre per mezzo di scelte) notevole e l'impressione (poiché solo di questo si può parlare) è che le risposte del giocatore abbiano un importanza a dir poco fondamentale nello sviluppo della trama e nell'acquisizione dei personaggi del party. Non mettiamo in dubbio che esistano videogiocatori che, non volendo aspettare sei mesi (la Sony ha parlato di settembre per la versione americana), siano disposti a impazzire, sorbendosi ore di incomprensibile testo e procedendo a tentoni nel ricaricare i salvataggi, non appena ci si rende conto di aver commesso un errore. Tuttavia, dopo esserci solamente addentrati nelle meraviglie che offre *FFVII*, ci sembra che giocare in questo modo significhi rovinarsi quello che, probabilmente, è il miglior gioco di ruolo mai apparso su console. Il primo aspetto che, in effetti, colpisce in *FFVII*, è sicuramente quello grafico: il gioco sfrutta un sistema identico a quello utilizzato da *Resident Evil*, con il personaggio principale, composto da poligoni, che si muove all'interno di ambienti fissi, che variano di inquadratura quando si esce da una stanza o si svolta un bivio. Quello che stupisce di più, comunque, è la realizzazione dei fondali, talmente belli e talmente perfetti che negli occasionali passaggi alle sequenze in Full Motion Video, difficilmente noterete la differenza con il gioco normale, sempre che non venga rappresentata la versione renderizzata dei protagonisti. L'unica "pecca" grafica, se proprio si vuole chiamarla così, risie-

In certe sezioni delle mappe controllerete un personaggio minuscolo.

## I COMBATTIMENTI

**BARRIER**
**Le due barre indicano rispettivamente la difesa normale e magica dei personaggi del party. Per poterla attivare è necessario utilizzare la magia.**

**ATTACCO**
**Con questa opzione effettuerete gli attacchi con l'arma normale, niente di più semplice.**

**MAGIA**
**La seconda scelta, invece, serve per lanciare le magie che il vostro personaggio possiede, andando a destra/sinistra senza selezionarla è possibile attivare gli incantesimi di barriera.**

**OGGETTI**
**Da qui potrete utilizzare gli oggetti nel vostro inventario come le pozioni curative e quelle per ricaricare la vostra energia magica.**

**TIME**
**Questa barra indica il tempo di attesa per poter sferrare un nuovo attacco, dipende dalle caratteristiche del personaggio e dallo stato di un combattimento.**

**LIMIT**
**Durante il combattimento, soprattutto se si subiscono un gran numero di danni, la barra Limit comincerà a salire. Una volta che raggiungerà il pieno sarà possibile effettuare il "Limit Attack", un colpo molto potente capace di infliggere un gran numero di danni.**

## I MATERIA ORB

**I Materia Orb sono le forme cristallizzate dell'energia "Makou". Esistono diversi tipi di Orb, ma sono distinguibili in cinque grandi categorie. La funzione di questi oggetti è naturalmente il potenziamento delle abilità del personaggio. A essi, infatti, è legato l'aumento delle caratteristiche, la quantità di incantesimi utilizzati e il danno inferto ai nemici. Per poter essere utilizzati i Materia Orb devono essere montati negli spazi appositi sulle armi e sulle protezioni che possono avere un numero variabile di "buchi" da utilizzare. Inoltre, su alcuni oggetti, è possibile combinare i poteri di due Materia Orb per ottenere effetti diversi. Trovando la giusta combinazione, per esempio, è possibile aumentare la forza di un incantesimo di uno dei due Orb, oppure estenderne il suo raggio d'azione.**

Da questa schermata è possibile configurare il party. Peccato che le varie voci siano del tutto incomprensibili.

de, infatti, nell'aspetto poligonale dei personaggi, un po' goffi e molto in stile "super deformed", che fortunatamente viene sostituito da un look decisamente più "eroico" nei combattimenti. Il sistema di scontri è, inoltre, una novità in *FFVII*: non si tratta di battaglie a turni, ma di un misto tra i turni e gli scontri in tempo reale. In pratica, il tempo di combattimento scorre anche mentre il giocatore prende le sue decisioni e, in ogni caso, prima di effettuare un altro attacco è necessario attendere che si ricarichi una particolare barra "time". La seconda basilare differenza di *FFVII* risiede nel sistema degli oggetti magici: non saranno più disponibili elmetti, stivali e amenità simili, ma le caratteristiche e le magie di un personaggio verranno modificati dai Materia Orb, delle gemme che andranno collocate negli appositi supporti dell'arma e della protezione.

La storia di *Final Fantasy VII* prende le distanze da quella dei suoi predecessori e si svolge in un mondo futuristico, dove, però, accanto alla più avanzata tecnologia, convivono le potenti arti magiche. In questo mondo, la Shin-Ra, una compagnia di rifornimento energetico, controlla anche il governo e provvede l'energia per mezzo dei generatori "Makou", dal piccolo effetto collaterale di non permettere la crescita spontanea di forme di vita nella zona dove operano. Per questo motivo Cloud Strife, un ex-soldato ora mercenario (manco a dirlo il protagonista e quindi il personaggio gestito dal giocatore), è

Questo flipper è un passaggio segreto che vi condurrà alla sede della Avalanche.

Come ogni GdR che si rispetti, non poteva mancare il classico negozio dove acquistare pozioni e oggetti vari.

http://www.oldgamesitalia.net/

stato assoldato dalla Avalanche, un gruppo terroristico capeggiato da Berrett Wallace (che presto diventerà compagno di viaggio di Cloud) avverso alla Shin-Ra, per distruggere uno di questi generatori. È da questo punto che comincia il gioco vero e proprio, ma ovviamente, la storia subirà, lungo lo svilupparsi della trama, cambiamenti incredibili, almeno intuibili al termine della distruzione del reattore, che rappresenta, in pratica, il livello introduttivo del gioco.

Sulla versione giapponese del gioco, è impossibile dire di più, ma l'unica cosa di cui si può essere certi è che *Final Fantasy VII* sembra davvero un capolavoro inarrivabile, ma che sconsigliamo a tutti di giocare, almeno per il momento. Certo è che l'attesa per la versione in inglese, dopo aver visto le incredibili potenzialità di questo titolo, è adesso cresciuta a dismisura e tutti i videogiocatori, almeno gli amanti del genere, dovrebbero cominciare a contare i minuti di attesa di quello che può essere tranquillamente considerato il miglior prodotto del suo genere.

*• Air*

*Si ringrazia D+ International (MI)*

## FINAL FANTASY VII

Già da questa versione giapponese, si potrebbero decantare le lodi di *FFVII*. Tuttavia, abbiamo deciso di non giudicarlo per il semplice motivo che, allo stato odierno, si tratta di un prodotto del tutto inadatto al mercato occidentale. Il testo gioca un ruolo troppo fondamentale per poter essere ignorato e siamo sicuri che la maggior parte dei giocatori troverebbero noiosi i lunghi dialoghi che accompagnano lo svolgersi del gioco. L'unica cosa che resta da fare è... aspettare pazientemente e cominciare a mettere da parte il denaro sin da ora, con la certezza che la Square, ancora una volta, è riuscita a stupire tutti, affermandosi (se per caso qualcuno ne sentiva il bisogno) come leader nello sviluppo di titoli di questi genere e dimostrando che la PlayStation ha molte carte da giocare nella lotta contro il Nintendo 64.

**GIOCABILITÀ**
Il sistema di comando non è per nulla complesso, e ci si abitua molto velocemente al "nuovo" sistema di combattimento

**GRAFICA**
Eccellente sotto ogni aspetto, i fondali sono talmente belli da sembrare quasi reali

**SONORO**
Come per tutta la serie, le musiche sono assolutamente stupende e creano l'atmosfera perfetta per il gioco

**SFIDA**
Tre CD dovrebbero essere (il condizionale è d'obbligo) una buona garanzia di longevità, almeno conoscendo i precedenti lavori della Squaresoft

http://www.oldgamesitalia.net/

# AZIONE ESPLOSIVA

Un *inferno urbano* di disordine ultra-violento. *Crudeli cyborg* e fanatici impazziti. L'*Apocalisse* si è scatenata.

**Parlato in italiano**

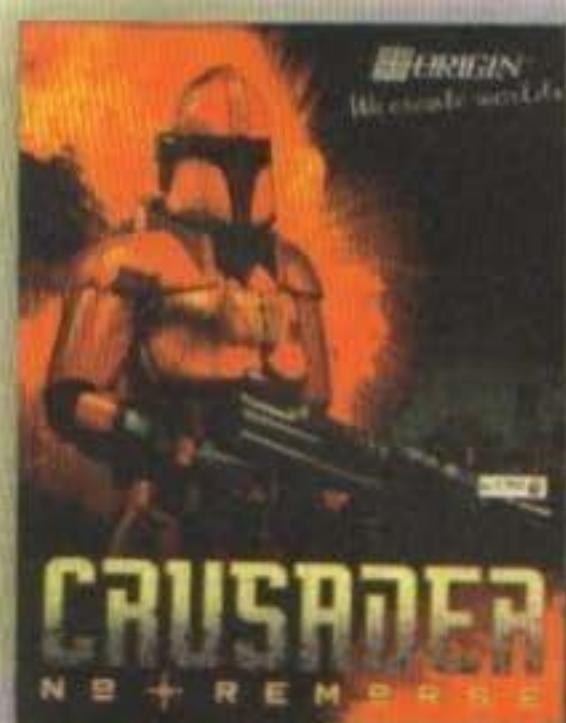
**Ferma** la guerra. Poni fine ad un complotto che **minaccia** la pace **mondiale**. La serie **STRIKE** continua con la tecnologia a 32-bit.

**Manuale in italiano**

**Un virus pericoloso ha infettato il più potente e segreto** computer **militare.** Il tempo si è distorto. **Il passato e il futuro** saranno il tuo campo di ***battaglia.***

**Software in italiano**

**Sei al centro di tre avventure da brivido. La situazione *è esplosiva,* suderai freddo.**

**Tutto in italiano**

**CROCIATE d'acciaio. Combatti nella Resistenza. Distruggi i nemici. Missione dopo missione, in un continuo *crescendo di adrenalina.***

**Manuale in italiano**

# EMOZIONE GARANTITA

http://www.cto.it





http://www.oldgamesitalia.net/

# AMOK

**GENERE: SPARATUTTO**
**CASA: SCAVENGER**
**N°GIOCATORI: 1/2**

Qualche anno fa ormai, la Sega ebbe l'idea di progettare e vendere un simpatico aggeggio chiamato 32X, una periferica per Megadrive in grado, a detta dei dirigenti della grande "S", di rendere quest'ultimo pronto ad affrontare l'allora prossima invasione del mercato da parte di Sony PlayStation e Sega Saturn. Come sia finita è cosa nota, con qualche faccia nuova ai piani alti nella casa del porcospino blu e soprattutto con parecchi soldi in meno nelle tasche di alcuni (fiduciosi?) videogiocatori; ma, discorsi economici a parte, quello che ci interessa è un semplice gioco inizialmente pensato proprio per 32X e che, dopo circa due anni di lavorazione e il rischio di venire definitivamente cancellato, oggi esce per Saturn. *Amok*, per chi non lo sapesse, è stato programmato dagli Scavenger, software house americana autrice di alcuni spettacolari titoli per Mega Drive, e già questo dovrebbe essere rassicurante sulle qualità tecniche del prodotto. La storia ci mette nei panni del classico eroe solitario, impegnato a salvare il mondo dalla minaccia dei soliti cattivoni, a bordo di un veicolo armato allo sproposito e soprattutto capace di muoversi agevolmente sia a terra che in acqua. La struttura di gioco è quella degli sparatutto alla *Doom*, costituita da una serie di missioni che andranno portate a termine una dietro l'altra, rispettando gli obbiettivi assegnati (distruggere i nemici e le loro basi, liberare i prigionieri, ecc...) e esplorando i livelli alla ricerca di alcune zone segrete che, se scoperte, ci premieranno con vari power-up più o meno utili. Detto questo chiarisco subito, per chiunque pensi di trovarsi davanti a un gioco noioso da finire in un paio d'ore, che *Amok* è difficile, a volte anche troppo. Capiterà infatti di trovarsi in particolari situazioni, accerchiati dal fuoco nemico, senza possibilità di fuga e con poca energia a disposizione, in cui la frustrazione si farà sentire, ma, grazie alla varietà di ambientazioni e soprattutto alla buona giocabilità, saranno occasioni sporadiche. Da segnalare inoltre la possibilità di poter giocare in due contemporaneamente tramite split-screen, in modo d'aumentare il divertimento (e magari diminuire la difficoltà) e la realizzazione tecnica, davvero ben fatta.

• *Walrus*

*Amok* si può definire in mille modi, ma non si può: dire che sia perfetto.

## AMOK

Talvolta, i giochi che "si fanno attendere" come *Amok*, una volta usciti e provati per bene lasciano un po' con l'amaro in bocca. "Grafica e sonoro potevano essere più curati, la giocabilità non è così convincente e non ci si diverte poi tanto... mi aspettavo di meglio!" Purtroppo, anche *Amok* si rivela un prodotto penalizzato dal fatto che è passato parecchio tempo da quando è stato annunciato a quando è arrivato sulle nostre console. Penalizzato soltanto parzialmente comunque, dato che grazie alla parte tecnica, alla mai abbastanza lodata modalità split-screen e alla sua immediatezza il gioco riesce a essere divertente. Fondamentalmente, si può dire che gli Scavenger abbiano voluto impostare un prodotto badando non soltanto alla forma ma anche alla sostanza, il che ci fa ben sperare per i prossimi titoli di questa software house.

**GIOCABILITÀ**
Il sistema di controllo accessibile e i diversi obbiettivi, da seguire in ogni missione stimolano la sfida

**GRAFICA**
Pulita, fluida e veloce anche in modalità due giocatori, senza poligoni che appaiono e scompaiono all'improvviso. Discreti i vari effetti e abbastanza caratterizzati i livelli

**SONORO**
Un buon numero di motivi che spaziano dal funky alla techno accompagnano l'azione, insieme a degli effetti sonori azzeccati

**SFIDA**
Giocare da soli potrebbe diventare noioso, ecco quindi che la possibilità di giocare insieme a un amico risolve il problema. Anche se con un'amica ci si diverte di più!

NOIOSO





http://www.oldgamesitalia.net/

**GENERE: PICCHIADURO**
**CASA: SEGA**
**N°GIOCATORI: 1/2**

# DIE HARD ARCADE

Verso la metà dell'anno scorso, usciva in sala giochi un picchiaduro prodotto dalla Sega, sviluppato dal team AM1 e basato sull'hardware della scheda ST-V, facendosi notare immediatamente grazie a diverse trovate interessanti unite a una realizzazione tecnica di tutto rispetto. Naturale, quindi, che i possessori di Saturn cominciassero a sperare in una possibile conversione del gioco per la loro console, conversione puntualmente annunciata, realizzata e portata a termine proprio dai ragazzi della AM1. La storia ci vede nei panni di un eroico poliziotto della squadra speciale, impegnato nell'ennesima, pericolosissima missione, questa volta contro un gruppo di terroristi barricatisi all'interno di un grattacielo con l'intenzione di svaligiarne la cassaforte. Ma, avvicinandosi al tetto del palazzo, l'elicottero della polizia su cui si trova viene crivellato dai colpi delle armi nemiche, così come i colleghi del novello McLane già scesi a terra, e solamente un salto nel vuoto riesce a metterlo in salvo.
A questo punto, comincia la caccia che lo porterà a muoversi all'interno del grattacielo, cercando di fermare i folli progetti dei criminali e, in qualche modo, di uscirne vivo. Naturalmente, come gli appassionati di cinema d'azione avranno già intuito, la vicenda è ispirata al film "Trappola di Cristallo" con Bruce Willis, il cui titolo originale è proprio "Die Hard". Il gioco è strutturato in maniera piuttosto particolare, una via di mezzo tra i picchiaduro a scorrimento (alla *Final Fight*) e quelli uno contro uno (chi ha detto *Street Fighter*?), il tutto inserito in un ambiente tridimensionale, che fa tanto "nuova generazione", di sicuro effetto. Ogni scontro avviene all'interno di stanze in 3D, dove i personaggi, anche loro tridimensionali, si muovono, dalle quali non si può uscire né entrare. Eliminati i nemici, delle sequenze precalcolate mostreranno il nostro personaggio mentre si sposta da una scena all'altra dando l'impressione di assistere a un film (anche se non vengono utilizzate sequenze in Full Motion Video). La cosa interessante sta però nel fatto che durante alcune sequenze si dovranno premere determinati pulsanti o la croce direzionale appena ci verrà richiesto, evitando situazioni critiche tipo ulteriori nemici da eliminare, esplosioni improvvise e

Utilizzare un lanciarazzi, contro un paio di terroristi armati di coltello e pistola, può sembrare ingiusto.

Utilizzare le tecniche di Antonio Inoki contro un energumeno di queste dimensioni, non è un problema.

Mettendo le manette ai "cattivi" li si riduce all'impotenza, non male...

## IL MIO NOME È CLINT EASTWOOD

L'elicottero della polizia si avvicina al grattacielo in cui si è rifugiato il gruppo di criminali. Dopo un sanguinoso conflitto a fuoco, si èpronti a entrare in azione...

ascensori impazziti! Se lo schema di gioco è innovativo, si può dire altrettanto dei vari combattimenti, che, oltre alla possibilità di usare molti oggetti sparsi nelle stanze come armi, ci permetteranno di utilizzare diverse mosse (fra cui salti, prese e combo in stile *Virtua Fighter*) e un vero e proprio arsenale (formato da pistole, mitra, fucili anticarro e lanciarazzi), dato che i nemici si faranno sempre più numerosi e cattivi. Per quanto riguarda la grafica, basandosi, il coin-op, su di una scheda dalle caratteristiche simili a quelle del Saturn, la conversione è abbastanza fedele alla sua controparte da sala, quindi interamente poligonale, ben dettagliata, fluida e veloce, con animazioni curate e ambienti ricchi di dettagli; anche il sonoro fa la sua figura, grazie a musiche eseguite da una vera orchestra a sottolineare i momenti più importanti della vicenda e a effetti sonori realistici.

L'aspetto migliore di questo titolo rimane comunque l'attenzione dedicata ai vari combattimenti e alle molteplici possibilità di infierire sugli avversari da parte del nostro personaggio, possibilità mai offerte prima da un gioco del genere. Purtroppo, il fatto che gli scontri avvengano sempre su un piano bidimensionale, nonostante l'ambiente sia, come già detto, realizzato in 3D, delude non poco, sarebbe stato meglio potersi affrontare muovendosi anche dall'alto in basso o in diagonale. Inoltre, l'unico livello di difficoltà disponibile è insufficiente a garantire una buona longevità giocando da soli, e dopo aver completato la prima partita non resterà che ritentare sfidandosi nell'usare sempre meno crediti, rendendo il tutto un po' noioso. D'altronde, è giocando in due che *Die Hard Arcade* tirerà fuori il meglio di se e il peggio di noi stessi, facendoci divertire credendo di essere tornati ai tempi del mai dimenticato *Double Dragon*, e pestare senza pietà i nostri avversari mentre gli si urleranno contro parole qui irripetibili.

• *Walrus*

### IL SOTTOGIOCO, QUESTO SCONOSCIUTO

**Per aumentare il numero di crediti disponibili (inizialmente, solo quattro), dovremo selezionare l'opzione "Deep Scan" e giocare a una sorta di *Space Invaders* alla rovescia (se ci è permesso l'accostamento): infatti, spostando la nave rossa a destra e sinistra, eviteremo i missili lanciati verso di noi dai piccoli sommergibili sempre in movimento, che andranno chiaramente eliminati lanciandogli delle bombe. Per ogni centro verremo ricompensati da un credito aggiuntivo.**

### DIE HARD ARCADE

Davvero bello questo *Die Hard Arcade*, spettacolare da vedere, divertente da giocare, ma non privo di due fastidiosi difetti. Il primo, e più importante, è costituito dal solo livello di difficoltà presente, che ne diminuisce di molto la sfida: sembra quasi che Sega abbia voluto fare uscire il gioco il prima possibile, convertendolo direttamente senza aggiungerci niente. Il secondo difetto è che, nonostante si siano impegnati a creare ambienti tridimensionali interattivi, non hanno aggiunto la possibilità di combattere realmente in 3D, limitando la libertà di movimento. I difetti di *Die Hard Arcade* sono tutti qui, e non ne penalizzano comunque il divertimento che sa offrire a chiunque voglia giocarlo, rimanendo di fatto un titolo consigliato, anche a chi non abbia idea di cosa significhi "...dimenticato *Double Dragon*".

**GIOCABILITÀ** Tante mosse a disposizione, tante armi da utilizzare garantiscono una giocabilità fuori dalla norma, ma non più di tanto

**GRAFICA** Ambientazioni e personaggi bene animati e dettagliati che si muovono velocemente, senza problemi di fluidità. In alcuni casi qualche poligono "sparisce"

**SONORO** Un orchestra a disposizione rende ancora più drammatici certi passaggi del gioco. Gli effetti sonori, soprattutto quelli relativi alle armi, sono ottimi

**SFIDA** Giocare da soli è l'unico aspetto del gioco che convince, ma se siete in due e è ancora peggio. I due più stupidi videogiocatori non avranno difficoltà a finirlo in 15 minuti

SCARNO

http://www.oldgamesitalia.net/

# NAMCO MUSEUM VOLUME 4

**GENERE: COMPILATION**
**CASA: NAMCO**
**N°GIOCATORI: 1/2**

Dopo l'uscita del terzo volume, ecco che Namco continua la sua politica di revival con la pubblicazione di questo Museum 4, per la gioia di tutti i videogiocatori nostalgici e non, che potranno ora sbizzarrirsi, grazie alle perfette conversioni dei loro cabinati preferiti.

Da un lato, vedere giochi di quasi dieci anni fa girare su una Play Station, potrebbe sembrare un controsenso e una vera e propria eresia, ai più, ma d'altra parte, è anche vero che queste raccolte sono indirizzate a un target ben preciso e in grado di apprezzare queste preistoriche riedizioni. Si tratta di vecchi coin-op rigorosamente targati Namco, che hanno fatto la storia dei videogiochi e come tali rappresentano pezzi di cultura videoludica da non sottovalutare: forse vi sembrerà esagerato o patetico ma è indubbio che simili reliquie, meritino comunque rispetto e devozione se si considera che molti di loro occupano il posto di capostipiti nella suddetta storia e sono i progenitori di quasi tutti i generi attuali. Pensate solo che senza di essi, la maggior parte dei moderni giochi probabilmente, non esisterebbe nemmeno! In ogni caso, questo volume 4 racchiude una raccolta di cinque titoli sicuramente molto famosi in Giappone, ma per lo più sconosciuti nel nostro bel paese : si inizia così con *Pac Land*, progenitore e capostipite dei più moderni platform game, *Ordyne* e *Assault*, due interessanti e complessi sparatutto, proseguendo con The Return of Ishtar, mini rpg e seguito ideale di *Tower of Druaga* (incluso nel volume 3) e *Genpei*, un bizzarro action game, che per la scarsa qualità grafica può essere considerato come la pecora nera della raccolta. A differenza dei precedenti volumi, siamo questa volta alle prese con titoli più recenti (compresi tra il 1984 ed il 1988) e quindi più complessi, graficamente parlando : alcuni di questi, come ad esempio Ordyne o lo stesso *Assault*, offrono effetti grafici di rilievo come parallasse, zoom e scaling, che sicuramente meritano rispetto alla luce della loro età, ormai non più molto giovane. Tirando le somme quindi, questo quarto volume è sicuramente una buona raccolta e titoli come *Pac Land*, *Ordyne* e *Assault*, bastano da soli a giustificarne l'acquisto: purtroppo, giochi come *Return of Ishtar* e *Genpei* rappresentano una palla al piede e senza di essi, la valutazione sarebbe sicuramente salita a livelli maggiori.

**• Max**

*Si ringrazia D+ International (MI)*

*Pac Land* è giochino più gettonato dalle teenager delle salegiochi.

### NAMCO MUSEUM 4

La serie "Museum" prosegue per la sua strada con questo quarto volume, contenente una fetta di storia Namco da non sottovalutare. I cinque titoli racchiusi nel CD sono senz'altro pregevoli, in generale, ma in occidente, giochi come *Return of Ishtar* e *Genpei* non trovano molte ragioni di esistere e, detto in altre parole, appaiono abbastanza obsoleti e insulsi: dove sono finiti *Splatter House* e *Final Lap*? Comunque sia, la valutazione globale è senz'altro positiva e la sezione del museo, ricca di curiosità, trucchi e indiscrezioni sui giochi stessi conferiscono a questa raccolta un certo spessore, che di certo sarà apprezzato dagli estimatori e appassionati di questa mitica serie. Questo *Volume 4* non è certo il migliore della raccolta, ma in ogni caso, rappresenta senz'altro un buon prodotto molto divertente e soprattutto, dannatamente giocabile.

9 **GIOCABILITÀ**
Fedele alla tradizione inaugurata con questa serie, la giocabilità è in generale molto elevata e istintiva: per *Return of Ishtar* e *Genpei*, il discorso è purtroppo diverso

8 **GRAFICA**
In questo caso, il voto si riferisce alla fedeltà della conversione e anche questa volta, le versioni domestiche dei giochi sono assolutamente perfette

8 **SONORO**
Anche senza esagerare, le musiche e gli effetti sono senz'altro di buona fattura, ma come per il discorso della grafica, la conversione è del tutto identica all'originale

9 **SFIDA**
Il fatto di poter battere i propri record personali, aiuta molto a rigiocare i titoli, anche una volta finiti

CLASSICO

# E' IN EDICOLA

## LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

# NBA HANG TIME

**GENERE: SPORTIVO**
**CASA: MIDWAY**
**N°GIOCATORI: 1/4**

Visto l'esiguo numero di cartucce disponibili al momento per Nintendo 64, l'uscita di un nuovo gioco per la console della grande "N" è un evento molto atteso da molti e, il più delle volte, questo fatto fa in modo che il titolo in questione venga sopravvalutato, andando incontro a qualche delusione (come nel caso dell'insuccesso di *Cruisin'USA*). Per questo *NBA Hang Time*, le cose non sono andate molto diversamente: dopo aver visto quel capolavoro di *Perfect Striker*, l'uscita di un gioco di basket poteva benissimo far sperare tutti i fan del canestro, ma il marchio Midway avrebbe dovuto, in ogni caso, porre limite a queste speranze. *NBA Hang Time* non è altro, infatti, che l'ennesima versione di *NBA Jam*, con un miglioramento grafico obbligatorio e qualche opzione in più. Non appena si comincia a giocare e si scopre che, all'atto pratico, non esiste nessuna differenza tra la versione *Tournament Edition* e questo gioco, viene subito da chiedersi perché la Williams non abbia voluto convertire il più recente *NBA Jam Extreme*, che sarebbe stato molto più "adatto" per una conversione sulla macchina a 64 bit. Al di là di questa discutibile scelta, *Hang Time* offre tutti i ventinove team della NBA, rappresentati da cinque membri per squadra, di cui solo due andranno in gioco contemporaneamente (è comunque prevista la possibilità di effettuare sostituzioni nell'intervallo tra i tempi). In termini di gioco non è cambiato praticamente nulla, oltre a passare e tirare è possibile utilizzare, per un limitato periodo di tempo, il tasto turbo, in modo da accelerare i movimenti del giocatore sotto controllo. Naturalmente, la somiglianza con *NBA Jam* non deve necessariamente essere considerata un male, vista l'alta giocabilità del prodotto e la discreta varietà di azioni possibili (tra cui spicca, come novità, la "double dunk", una schiacciata che viene eseguita dai due atleti di una squadra contemporaneamente), ma il senso di "dejavu" è troppo marcato perché il gioco risulti abbastanza coinvolgente. Tra le novità bisogna ricordare il gran numero di opzioni particolari disponibili (se giocare con le "big head" e via dicendo) e la possibilità di creare il proprio giocatore, anche dall'aspetto animalesco, che migliorerà con l'aumentare delle partite giocate, ma, francamente, tutto questo non basta a giustificare da solo l'acquisto di un gioco che nasce, in partenza, subendo il peso degli anni.

• *Air*

*Si ringrazia Gameland 4 (MI)*

L'atleta con la palla in mano è "on fire", quindi non mancherà un colpo.

### NBA HANG TIME

Dopo l'hockey, il calcio e il baseball, anche il basket ha fatto la sua entrata nel mondo dei 64 bit, in maniera, però, tutt'altro che trionfale. Sin da primo momento in cui si prende in mano il joypad, l'impressione di giocare a un titolo "vecchio" è davvero molto forte: *NBA Jam*, infatti, è stato uno dei titoli più convertiti su ogni piattaforma ed è quindi difficile che un giocatore, per quanto neofita, non abbia mai avuto l'occasione di provarlo. Questo non significa che *Hang Time* sia totalmente da condannare, la fedeltà al coin-op e la profonda giocabilità del titolo in questione faranno la felicità di quanti amavano il coin-op. Tuttavia, il pubblico interessato a un prodotto del genere si ferma qui e, per una macchina che deve rivoluzionare il mondo dei videogiochi, tutto questo sembra davvero troppo poco.

**AGIRE E PENSARE**

**GIOCABILITÀ** (8)
Semplicità e immediatezza sono le sue doti principali, peccato per la totale mancanza di strategia

**GRAFICA** (6)
Al di là del maggior numero di colori, poco varia da tutte le altre versioni di *NBA Jam*

**SONORO** (7)
Poco o nulla è cambiato dalla versione coin-op, funzionale il commento in stile americano

**SFIDA** (7)
Ventinove squadre sono un buon numero, e l'opzione per creare il proprio giocatore aggiunge maggior gusto alle partite

DEMODÈ'




http://www.oldgamesitalia.net/

**GENERE:** SPARATUTTO
**CASA:** KONAMI
**N°GIOCATORI:** 1/2

# CONTRA
# Legacy of war

Dopo una gestazione piuttosto sofferta, arriva, su PlayStation, la prima versione a 32 bit del classico della Konami: *Contra*. Dopo due versioni per NES, una per SNES, una per MD e qualcosa per Game Boy, anche la console della Sony ha la sua brava conversione di un titolo che, fino a ora, non aveva risentito degli anni (*Probotector*, nome della primissima versione uscita, nonché di quella americana del gioco, risale più o meno a otto anni fa).

Come in ogni altro episodio della serie, il giocatore impersona un soldato futuristico impeganto a debellare gli-alieni di turno. La struttura delle vecchie versioni era quella di un tipico sparatutto a scorrimento orizzontale, dove, al posto di un astronave iper tecnologica, si prendeva il controllo di un novello Rambo, armato fino ai denti. Questa volta il tutto ha usufruito dell'aggiunta di una dimensione, così da entrare di diritto nei parametri dei giochi "moderni" (naturalmente un "gioco moderno" non è necessariamente un buon prodotto). Alcune scelte da parte dei programmatori lasciano piuttosto perplessi. Se foste il disegnatore dei Simpson abbandonereste Homer e Bart, no vero? Se foste il manager dei Pearl Jam non cacciereste Eddie Vedder e Mc Cready, giusto? E non rimpiazzereste le cinque tenere Spais Grrls con altrettante arzille vecchiette, vero? A questo punto, quindi, non ci spieghiamo perché questa trasposizione a 32 bit di *Contra* abbia subito così tanti cambiamenti (e pure in peggio) rispetto alla sua vecchia controparte!

Indubbiamente, buona parte dei problemi vanno imputati alla struttura tridimensionale, che presenta alcuni bug al limite della decenza. Il giocatore sta allegramente risolvendo un faccia a faccia con un avversario quando compare all'improvviso alle sue spalle un altro nemico... Ancora, non è raro assistere a veri e propri "miracoli" poligonali, con i cecchini computerizzati che si muovono

### [illegible]

**L'avevamo già sottolineato nella recensione, *Contra* offre la possibilità di "vivere" alcuni stage in modo ancora più reale del solito, grazie all'ausilio di un paio di occhiali treddi (ovviamente, NON inclusi nella confezione). Inforcando i fidi occhiali rossi e blu, ci si ritrova a schivare enormi missili che sembrano uscire dallo schermo e, inoltre, il sonoro appare molto più efficace che nella modalità classica, senza i fantomatici occhiali. Qualcosa del genere era già stato visto con *Jim Power* su SNES e i risultati non erano stati convincenti. Senza dubbio la Konami è da lodare per aver tentato qualcosa di nuovo in un campo in cui l'originalità è sempre ben accetta, ma ricordiamoci dei vecchi esperimenti cinematografici a tre dimensioni (mitico "Lo Squalo 3D" che hanno fatto ridere mezzo mondo!**

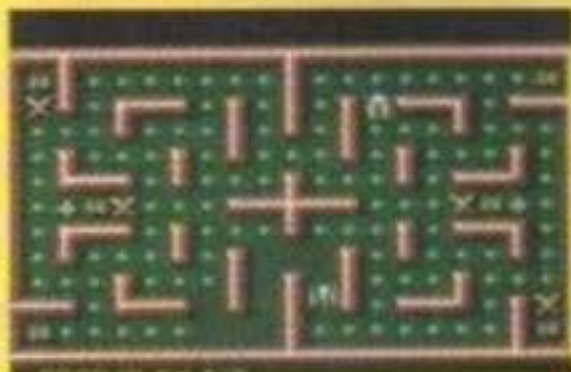
Senza dubbio, il 3D aggiunge qualcosa al gioco, ma non lo migliora.

Le armi a disposizione sono parecchie, ma s'era visto di meglio.

http://www.oldgamesitalia.net/

I nemici alieni non hanno perso in originalità, questo è poco ma sicuro.

## SOTTO TETTO E SOTTO TUTTO

**Sotto giochi? Forse la Konami avrebbe fatto meglio a dedicarsi maggiormente al gioco vero e proprio piuttosto che inserire questi insignificanti bonus, d'altronde è dovere di Gippì segnalarvi tutte le caratteristiche di ogni gioco.**
**In alcuni schemi, come quello della giungla, è possibile prendersi una pausa dalla frustrante azione di *Contra Legacy of War* e passare qualche minuto con due sotto giochi. Non si tratta certo di regali tipo quelli di *Motor Toon GP 2* (battaglie navali poligonali, nuove macchine...) ma delle rivisitazione di due vecchi classicissimi: *Pac-Man* e *Space Invaders*. Probabilmente, i ragazzi della Konami hanno trovato il metodo per far apparire il loro gioco più interessante, visto che i due bonus sono talmente squallidi che si torna al gioco vero e proprio senza pensarci due volte.**

sopra piattaforme inesistenti, e via di questo passo. D'altronde ciò potrebbe non dare più di tanto fastidio, dato che il nostro soldato può subire fino a otto colpi prima di lasciare questa valle di lacrime. Il problema vero è la mancanza di qualsiasi punto di salvataggio negli stage. In parole povere, se si è appena affrontato tutto uno schema e si arriva al boss finale, morendo dopo qualche stupido colpo (magari portato a segno grazie ai fastidiosi bug di cui sopra), la pazienza arriva al limite. Di conseguenza, non sono poche le volte che bisogna andare a recuperare il joypad che, vittima delle ire di ogni giocatore, viene scaraventato regolarmente fuori dalla finestra. Oltre a ciò possiamo anche dimenticarci la caterva di power-up che venivano calate dal cielo nella precedente versione per SNES. In *CLoW* per recuperare un fucile degno di nota o un lanciafiamme, bisogna sudare le proverbiali sette camicie.

Fortunatamente, qualcheaspetto positivo è rimasto: la modalità a due giocatori rimane frenetica, coinvolgente e adrenalinica, con pallottole che volano a destra e a manca, in un clima da vera guerriglia.
Infine, da segnalare la presenza di alcuni schemi che si possono "vivere" con l'ausilio di un paio di classici occhiali treddì (vedi box apposito), niente di particolarmente esaltante ma comunque offre la possibilità di vedere il gioco sotto un altro punto di vista, letteralmente...

• *Zave*

### CONTRA LEGACY OF WAR

*Contra III* è stato un successone su SNES. Non era di certo una killer application, ma poco ci mancava. Ora ecco *Contra Legacy of War*. Negli anni dei poligoni iper veloci, dei picchiaduro alla *Virtua Fighter* e delle console a dischi ottici, neppure *Contra* poteva resistere alla tentazione delle tre dimensioni, così è stato. Il passaggio è stato tutt'altro che indolore, penalizzando enormemente la giocabilità. Naturalmente non è colpa delle 3D in sé, ma di alcuni grossolani errori di programmazione che condannano *Legacy of War*. Ci troviamo di fronte a bug che in questi tempi sono inaccetabili. Tutto il panorama grafico/sonoro risulta abbozzato, anche se il motore grafico è abbastanza veloce. Qualche aspetto della vecchia versione è rimasto, ma da una casa come la Konami ci si aspetta di più.

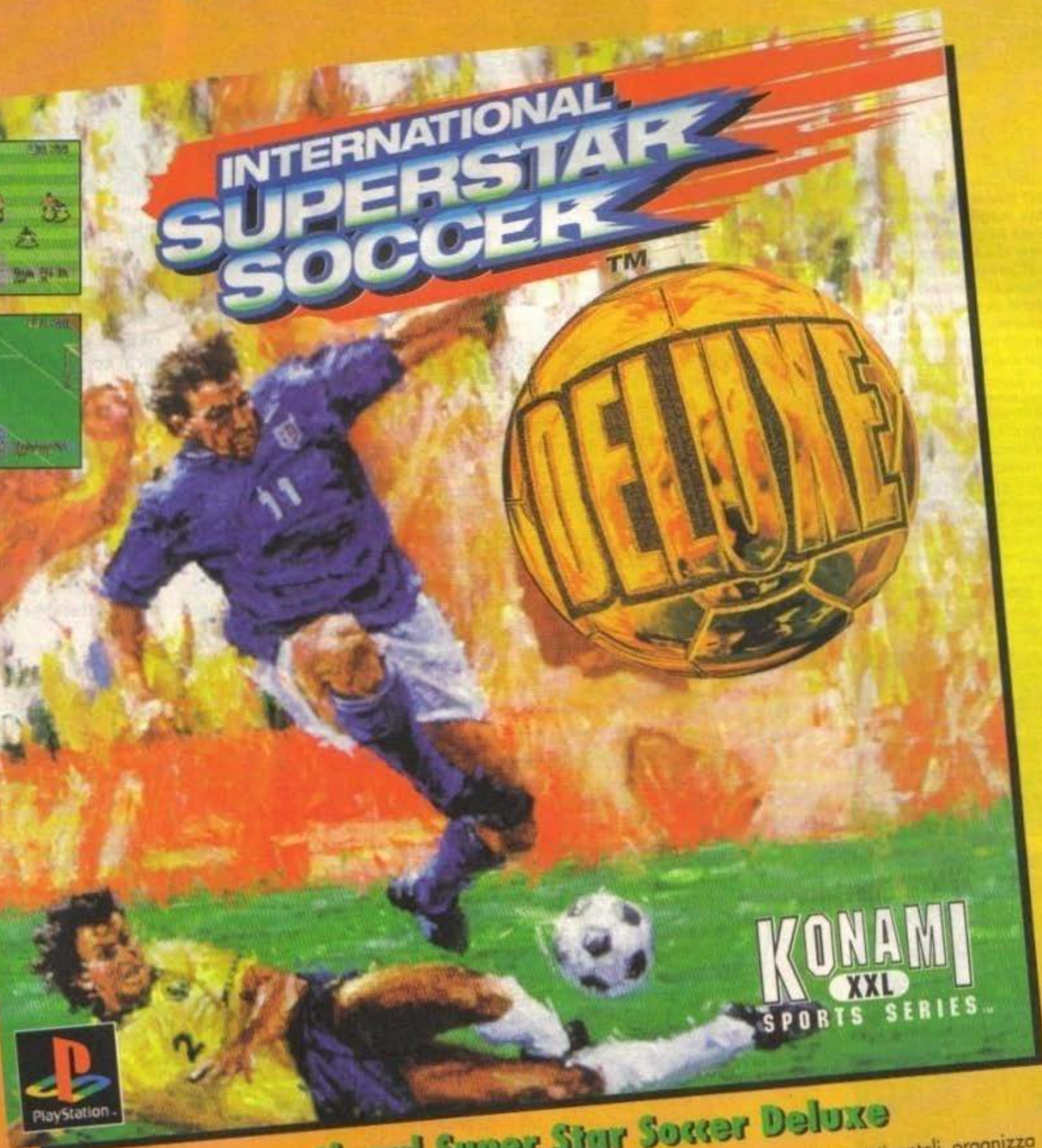
**GIOCABILITÀ**
Sarebbe anche abbastanza divertente, ma la frustrazione data dalla difficoltà troppo elevata compromette tutto

**7** **GRAFICA**
Armi e personaggi poco definiti, ma il 3D è comunque veloce e il classico look di Contra si riconosce sempre

**SONORO**
Triste, triste, triste. Effetti poco speciali e motivetti noiosi, anche i rumori delle armi sono poco azzeccati

**SFIDA**
Molto coinvolgente. Purtroppo gli stage sono troppo ripetitivi e ci si annoia presto

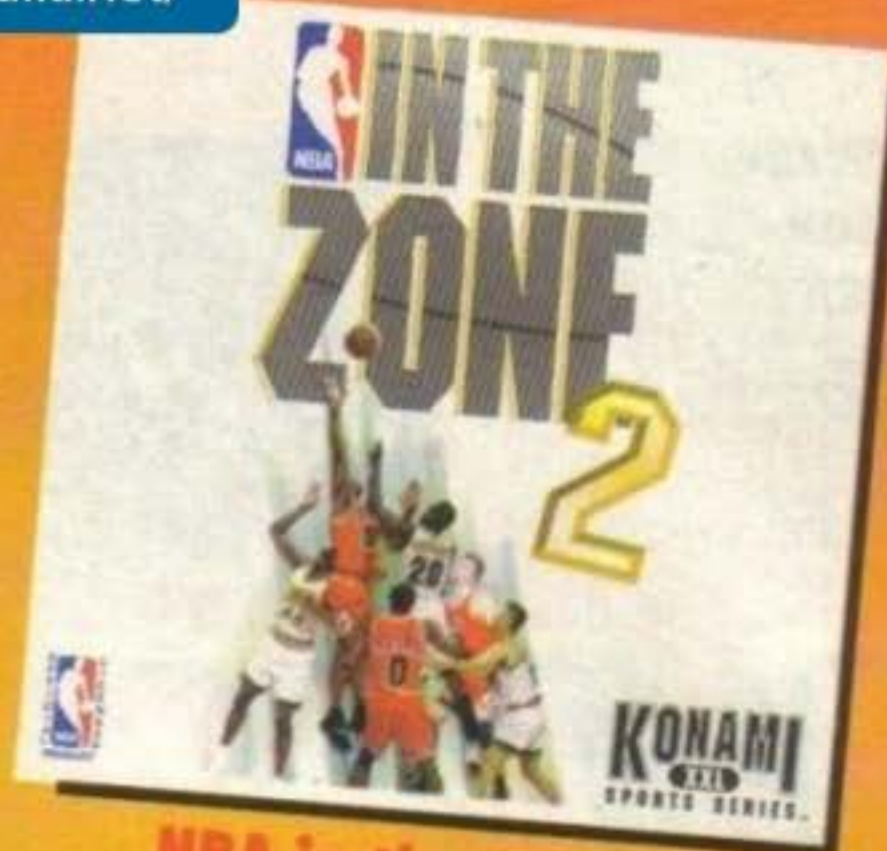
OTTICO

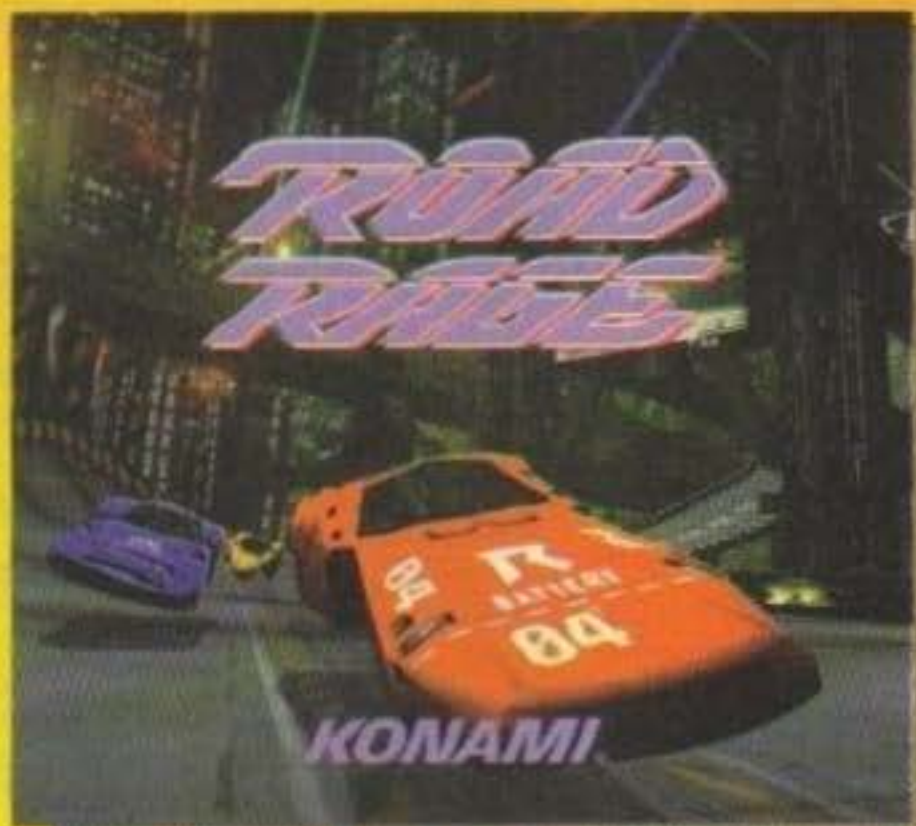
# Vivi fantastiche avventure e divertiti con i più bei videogiochi: garantisce Konami



## International Super Star Soccer Deluxe

Il gioco di calcio che tutti aspettavamo è finalmente arrivato! • Partecipa ai più prestigiosi tornei intercontinentali, organizza partite di coppa e campionato. • Ogni giocatore possiede particolari caratteristiche fisiche e tecniche che lo differenziano dagli altri, avrai quindi la possibilità di gestire delle verie e proprie "star" in ogni singola squadra. • Decine di opzioni permettono di configurare nei minimi dettagli la disposizione tattica della squadra, la marcatura uomo a uomo, la grandezza del campo di gioco, le condizioni atmosferiche e altro ancora... • Possibilità di assegnare cambiamenti di tattica in tempo reale durante la partita; gridate ai vostri: "metteteli in fuorigioco!" o "tutti in avanti!" • 36 squadre europee e extraeuropee. • Azione arcade con combinazioni spettacolari di colpi concatenati. • Fino a 4 giocatori contemporaneamente.

HALIFAX

http://www.oldgamesitalia.net/

## NBA in the zone 2

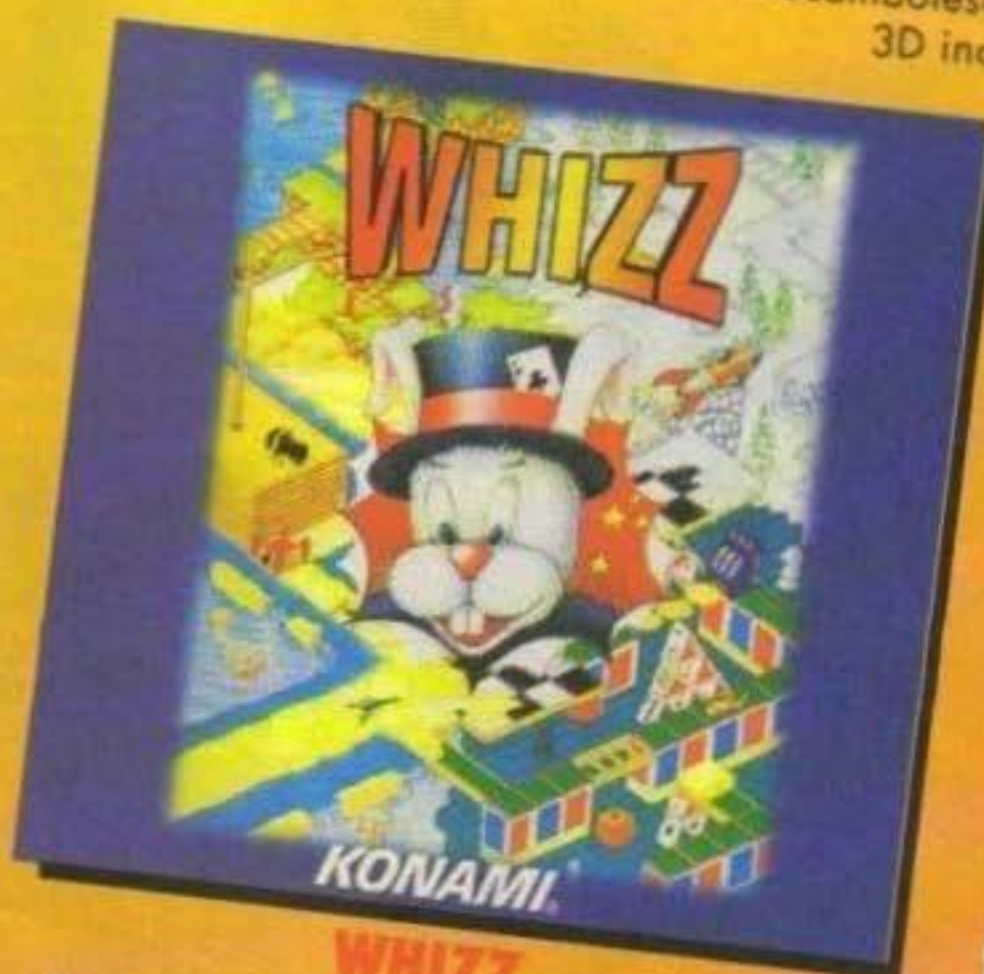
Questo basket è assolutamente straordinario, movimenti reali al 100%. Possibilità di giocare in 4. Grafica strepitosa.

## Road Rage

Corri su futuristiche navicelle e partecipa ai più famosi campionati di velocità del futuro.

## Contra

Combatti contro tutto e tutti in questo rocambolesco sparatutto 3D. Usa gli occhiali 3D inclusi per un realismo totale!

## Suikoden

Il primo, bellissimo, gioco di ruolo per Playstation. Tra battaglie e magie, verrete rapiti dalla favolosa storia che cela Suikoden.

## WHIZZ

Scopri il mondo di Whizz e le bizzarre creature che lo abitano.

DISTRIBUITI DA

**GENERE: AZIONE**
**CASA: CAPCOM**
**N°GIOCATORI: 1**

# ROCKMAN 8

Dopo l'uscita di *Rockman X 3*, direttamente convertito dalla versione a 16 bit di casa Nintendo, ecco che Capcom ci riprova con questo ennesimo sequel, dedicato al robottino azzurro più famoso del mondo e chiamato appunto *Rockman 8: the metal heroes*. Parlando dell'episodio targato *X 3*, bisogna ammettere che si trattava di una buona conversione, ma fatta eccezione per qualche colore in più ed una velocità leggermente più elevata, non c'era assolutamente niente che rendesse giustizia alle nuove console a 32 bit e in pratica, l'unica differenza che lo distingueva dalla versione SNES, era la presenza di sequenze in full motion video, nemmeno così eclatanti. In ogni modo, con la pubblicazione di questo ottavo capitolo della saga, sembra che la storica casa di Osaka sia pronta a farsi perdonare e in effetti, *Rockman 8* costituisce un notevole balzo in avanti, rispetto al suo predecessore. A dire il vero, trattandosi di una via di mezzo tra un gioco di piattaforme ed uno sparatutto, *R8* rimane fedele alla tradizione ormai decennale di questa gloriosa serie e, in pratica, il concept del titolo rimane invariato, se confrontato con quello dei numerosi precedenti: in poche parole, il giocatore di turno dovrà cercare di raggiungere la fortezza del malvagio Dr. Wily, facendosi strada attraverso un imprecisato numero di livelli dalla difficoltà crescente, popolati dalla solita miriade di nemici, trabocchetti e agguerritissimi boss di fine stage,

## DIMMI DOVE VAI SE IL BULLONE NON CE L'HAI?

Una delle peculiarità di *Rockman 8*, consiste nel laboratorio del Dr. Light, dove il nostro eroe ha la possibilità di rifornirsi di tutti i power-up necessari per il proseguo del gioco : il laboratorio è in pratica una specie di mercatino in cui, pagando un cero numero di bulloni (questa è la forma di aradito utilizzata nel titolo), reperibili nel corso dei livelli, è possibile acquistare armamenti di vario tipo e le relative ricariche, senza contare i numerosi potenziamenti come velocità, salti più potenti, cariche energetiche e cose di questo genere; molti di questi elementi, sono comunque presenti in gran numero sparsi nei vari livelli, ma in ogni caso, la visita del mercatino si rivela indispensabile per il superamento di alcune sezioni. In alcuni casi è veramente il caso di dire : chi più spende, meno spande...

Nella maggior parte dei casi, l'elevato numero di nemici su schermo mette a dura prova i riflessi del giocatore.

In determinati livelli, *Rockman 8* propone interessanti sezioni sparatutto complete di power-ups di vario tipo.

In alcuni stage, i guardiani finali sono veramente enormi.

pronti a suonarvele di santa ragione. Ogni livello poi, presenta nemici e guardiani abbastanza differenti, che richiedono pattern e armamenti del tutto diversi per essere superati, per questa ragione, il giocatore è libero di girovagare all'interno dei livelli stessi (che, oltretutto, possono essere visitati più di una volta), nel tentativo di racimolare l'arsenale bellico più indicato ad affrontare le svariate situazioni e proprio questa libertà di movimento, è una delle caratteristiche più interessanti di Rockman 8. A proposito di questo, è bene ricordare che sono presenti vere e proprie vagonate di power-ups, armature e armi differenti, indispensabili per rendere più accessibile, il nostro cammino nel corso dell'avventura. Graficamente parlando, il gioco è stato notevolmente migliorato rispetto al terzo episodio, che come accennato all'inizio, non era certo lo stato dell'arte: lo stile utilizzato e in particolare le immagini, sono rimaste bidimensionali, ma a differenza di prima, è possibile notare un notevole incremento di definizione da parte dei numerosi sprite presenti su schermo, senza contare il maggiore numero di colori e in particolare, le animazioni di questi ultimi, davvero degne di nota. Purtroppo, la qualità grafica dei livelli non è molto omogenea e lineare e in alcuni casi, i fondali che fanno da cornice ai vari stage non sono molto impressionanti, facendo comunque il loro lavoro con discreti risultati; alcuni livelli invece, sono molto carini e colorati, ma in ogni caso, si nota una certa carenza di parallasse che nelle condizioni migliori, non supera i tre livelli su schermo. Come dicevo prima, la vera nota positiva è data dal numero di sprite presenti e dalla qualità delle loro animazioni che oltretutto, non compromettono la visuale di gioco per mezzo di fastidiosi rallentamenti: tutto è molto fluido e veloce, anche nelle fasi sovraffollate e questo, è una cosa più che apprezzabile, se si considera che PlayStation (a differenza di Saturn) non possiede un hardware dedicato per la grafica in 2D. *Rockman 8* è in definitiva un buon titolo, che grazie anche alla collaudata giocabilità e a tempi di caricamento decisamente esigui, potrebbe essere il classico acquisto azzeccato per gli amanti di questo genere e per tutti coloro che possono definirsi seguaci della storica saga firmata Capcom.

**• Max**

*Si ringrazia D+ International*

## ROCKMAN 8

Anche se la grafica poligonale sembra ormai dettare legge, nella grande maggioranza dei casi, il potere bidimensionale resta troppo grande per essere dimenticato dall'oggi al domani. Case come Capcom, rappresentano di fatto l'ultimo baluardo per tutti gli appassionati del genere e personalmente, posso solo sperare che le cose rimangano come sono: il fascino della grafica disegnata a mano è a mio avviso ineguagliabile da qualsiasi poligono o texture, per quanto belli che essi siano, ma questa osservazione, è solamente una questione di gusti e come tale, puramente soggettiva. Una cosa oggettiva è invece il fatto che questo *Rockman 8* sia indubbiamente un titolo molto valido, anche senza raggiungere vette di assoluta eccellenza: *R8* è senz'altro un gioco molto divertente e giocabile e in altre parole, il primo vero seguito creato per i nuovi 32 Bit.

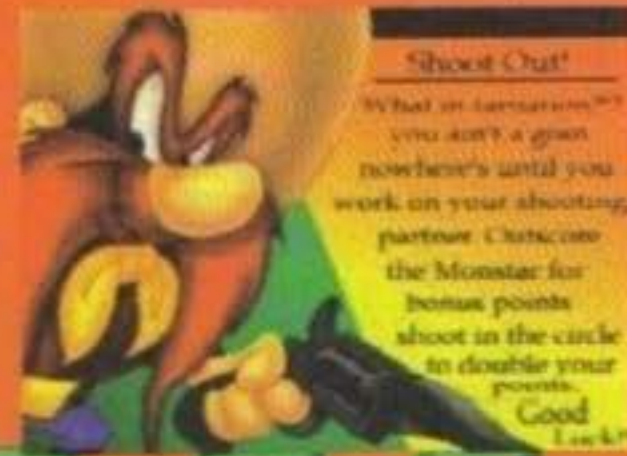
**GIOCABILITÀ**
Buona ed immediata, come del resto è lecito aspettarsi da un titolo del genere

**GRAFICA**
Stile molto colorato e fumettoso con un sacco di sprites su schermo e pregevoli animazioni, senza alcun rallentamento su schermo. Le linee di parallasse non sono molto numerose

**SONORO**
Buona sezione sonora, con musiche suggestive ed effetti dei personaggi nella media

**SFIDA**
Abbastanza impegnativo da terminare, la difficoltà è comunque ben calibrata e in ogni caso, i salvataggi aiutano molto nell'impresa

ROBOTICO

**GENERE: SPORTIVO**
**CASA: ACCLAIM**
**N°GIOCATORI: 1/2**

# SPACE JAM

Sta per uscire, anche in Italia, "Space Jam", film che sperimenta la convivenza tra persone reali e cartoni animati così come aveva fatto a suo tempo il magnifico "Chi ha incastrato Roger Rabbit?". Questa volta però i protagonisti sono Bugs Bunny, Silvestro, Daffy Duck e gli altri personaggi della serie "Looney Tunes" in compagnia del fuoriclasse dei Chicago Bulls Michael Jordan, tutti impegnati a salvare il mondo dall'invasione di un gruppo di alieni appassionati del basket! Quindi, dopo aver formato una squadra insieme all'asso americano, Bugs e soci accettano la sfida e giocano contro i mostri spaziali una partita incredibile, naturalmente vincendola e salvando l'amata Terra. Siete rimasti entusiasti e non aspettate altro che andare a vedere il film al cinema? Bene, perché *Space Jam*, tie-in sviluppato dalla Sculptured Software per Acclaim ci permetterà più o meno di fare la stessa cosa, dandoci la possibilità di scegliere la nostra squadra preferita tra i protagonisti del film e giocare a basket contro gli alieni, in una specie di NBA Jam "cartoonesco". Infatti, come nel gioco sull'NBA anche qui avremo team formati meno dei cinque canonici elementi che cercheranno principalmente di andare a canestro in modi poco ortodossi, dimenticandosi di falli, regole e cose simili, cercando la schiacciata spettacolare per infiammare il pubblico. E parlando di schiacciate, quelle di *Space Jam* sono davvero esilaranti, con Bugs Bunny che salta sul tabellone, comincia a sgranocchiare una

La vittoria della squadra di cartoonia viene esaltata da questa schermata.

Sfruttare la potenza di Michael Jordan è il modo migliore per sconfiggere gli odiati extraterrestri.

Prima di avere accesso alla partita vera e propria, dovrete passare sotto il giogo degli spocchiosi sottogiochi.




http://www.oldgamesitalia.net/

carota e, come se niente fosse, lascia cadere il pallone nel canestro, Silvestro che preferisce farsi aiutare dall'immancabile Titti e Wile Coyote sempre vittima delle assurde invenzioni targate ACME! Gli unici aspetti da tenere d'occhio saranno il livello di energia dei membri della nostra squadra e le caratteristiche tecniche dei vari personaggi da scegliere per la partita (velocità, precisione al tiro e recupero dei rimbalzi), che potranno essere aumentate vincendo i diversi sottogiochi a tema presenti alla fine di ogni tempo. Aggiungete a tutto quanto detto la possibilità di giocare in due e avrete ottenuto *Space Jam*.

• **Walrus**

## SPACE JAM

Sicuramente non mi aspettavo *Space Jam* come un capolavoro, ma nemmeno come un prodotto così banale e scontato, che dopo pochi minuti dà la sensazione a chi gioca di aver già visto tutto. Anche se la grafica e il sonoro sono curati e simpatici, le schiacciate a disposizione dei personaggi divertenti da scoprire e i sottogiochi un buon diversivo tra un quarto e l'altro, la noia prenderà presto il sopravvento e non basteranno il richiamo al film, alla sua storia e soprattutto ai suoi protagonisti per risollevare le sorti di un titolo che, preso com'è, consiglio soltanto ai più piccoli. Per tutti gli appassionati di basket in cerca di qualcosa di nuovo, il mio suggerimento è quello di aspettare l'imminente *Total NBA '97*. In ogni caso, potete cominciare a risparmiare evitando di spendere i vostri soldi con questo *Space Jam*.

**GIOCABILITÀ** 5
Con poche mosse a disposizione, le partite si riducono a brevi scatti verso il canestro per poi schiacciare

**GRAFICA** 6
Senza infamia e senza lode, svolge bene il suo compito muovendo in scioltezza sprite soltanto discreti. Carini i ritratti dei "Looney"

**SONORO** 6
Anche qui siamo nella media, con effetti e parlato digitalizzato più che buoni rovinati da musiche fastidiose

**SFIDA** 5
Tre livelli di difficoltà, il problema è che dopo la prima partita a livello easy, starete già cercando qualcuno con cui giocare o sfogarvi per i soldi buttati al vento

http://www.oldgamesitalia.net/

**GENERE: PICCHIADURO**
**CASA: SEGA**
**N°GIOCATORI: 1/2**

# VIRTUA FIGHTER 2

Può il Mega Drive far girare una versione convincente di *Virtua Fighter 2*? Può San Marino vincere il Campionato del Mondo di Calcio del 1998, in Francia?

Sapete come vanno le cose: uno ha una buona idea e ci lavora sodo per portarla alla conclusione. Ma quali sono, poi, i risultati? Cosa può fare la Sega con un gioco come *Virtua Fighter*? Il coin-op è uscito in almeno un paio di (leggermente) differenti versioni: si poteva scommettere fino all'ultimo poligono che la società giapponese avrebbe munto questa grassa vacca fino a fare uscire l'ultima goccia, ce ne scusino gli allevatori italiani, di latte. *Virtua Fighter 2* è stato invece un titolo davvero ben fatto, con notevolissime migliorie grafiche che hanno liberato i personaggi del gioco dalle loro uniformi disegnate con i mattoncini Lego e la conversione per Sega Saturn era davvero bella e giocabile.

Bisogna ricordare anche come *Virtua Fighter* sia stato pubblicato dalla Sega anche per 32X (e non era affatto malaccio) e *VF2* è comparso persino su Game Gear, pur senza l'ombra di un poligono, in una versione a metà tra il patetico e l'irresistibile, nel tentativo di rilanciare il portatile che in Giappone non reggeva - e non regge tutt'ora - la sfida del super-vincente GameBoy.

Facendo un rapido calcolo, c'è solo una console Sega che non ha ancora ospitato una conversione di *VF* o *VF2*, ed è il Mega

## UNA CONVERSIONE INFEDELE

**Se vi state chiedendo quanto *VF2* per Mega Drive sia simile al coin-op (o alla versione per Saturn), vi conviene leggere la recensione ma se volete un veloce specchietto riassuntivo delle differenze allora continuate pure a leggere.**

**1 - La differenza principale è ovviamente, la mancanza della terza dimensione, ossia quella della profondità. Il primo *Virtua Fighter* ebbe successo in quanto fu il primo vero picchiaduro a utilizzare la terza dimensione (almeno per quanto riguarda la grafica). Essendo la versione per Mega Drive in 2D sole, dovrà puntare tutto sulla giocabilità per avere successo, giusto? Sbagliato: il gioco è lento e scattoso e venderà (se venderà) solo grazie al nome. Potere del marketing.**

**2 - La versione per MD non ha lo stesso numero di opzioni presenti in quella per Saturn. Il motivo di questa limitazione è che tutta la memoria è stata utilizzata per la grafica dei personaggi e le numerose mosse incluse nel gioco.**

**3 - Ma com'è che questo gioco si chiama *Virtua Fighter 2* quando i personaggi inclusi sono solo ed esclusivamente quelli del primo *VF*? Alla Sega dicono che non è stato possibile inserire personaggi dal secondo coin-op perché questi erano provvisti di vere mosse in 3D che non sarebbero potute essere rese in maniera convincente in un ambiente bidimensionale. Sì, ma almeno potevano cambiare il titolo del gioco...**

http://www.oldgamesitalia.net/

## STORIA DI UN MITO

### VIRTUA FIGHTER (COIN-OP)

**Data d'uscita: Inverno 1993**

**Difficile pensare che sono passati già (solo?) quasi 4 anni dall'uscita del gioco che ha reinventato la categoria dei picchiaduro. Anche se oggi la grafica di *VF* appare blocchettosa e per nulla incredibile, le sale-giochi di mezzo mondo conservano ancora intere mascelle cadute di colpo a chi vide questo titolo appena uscì. Oggi, c'è persino chi sbadiglia davanti al primo *VF*. Non c'è rispetto per gli anziani!**

### VIRTUA FIGHTER (SATURN)

**Data d'uscita: Dicembre 1994 in Giappone**

**Quando il Saturn fu lanciato in Giappone, la conversione del picchiaduro aiutò moltissimo la Sega a vendere molte copie in più della sua console a 32 bit. Non era perfetto ma in ogni caso ben fatto tecnicamente e divertente.**

### VIRTUA FIGHTER 2 (COIN-OP)

**Data d'uscita: Inverno 1994**

**Il seguito di *VF* portò in dote due personaggi nuovi, un corposo miglioramento della giocabilità (con elementi 3D senz'altro più convincenti che non nel primo episodio della serie) e una grafica talmente sofisticata che si fatica a ricordare un altro caso, in cui, l'immediato seguito di un titolo, abbia fatto registrare migliorie estetiche tanto pronunciate. Un successo clamoroso in tutto il mondo, ma in Giappone *VF2* divenne un vero e proprio mito.**

### VIRTUA FIGHTER REMIX (SATURN)

**Data d'uscita: Estate 1995**

**Mentre tutti gli utenti Saturn attendevano impazienti l'uscita di *VF2* per la loro console, che ti combina la Sega? Mette insieme la giocabilità del primo *VF* con la grafica del secondo, il tutto a un prezzo ridotto rispetto alla media. La giocabilità immutata rispetto al primo episodio lo rese popolare solo tra gli sfegatati fan della serie (ma la grafica era da urlo!).**

### VIRTUA FIGHTER (32X)

**Data d'uscita: Inverno 1995**

**La Sega cercò di rivitalizzare la sua fungacea periferica per Mega Drive con una versione del suo oramai famoso picchiaduro. A dirla tutta, *VF* per 32X era tutt'altro che malvagio con velocità molto buona, opzioni aggiuntive e una grafica solo leggermente meno sfolgorante (la risoluzione usata era minore). *VF* per 32X resta uno dei migliori titoli per lo sfortunato accessorio (ma vista la competizione non è che sia un dato troppo significativo...).**

### VIRTUA FIGHTER ANIMATION (GAME GEAR)

**Data d'uscita: Luglio 1996**

**Un gioco non proprio convincente che cerca di persuadere le masse che qualche personaggio e qualche mossa dalla famosa serie possono ricreare lo spirito (se non proprio l'esperienza completa) del coin-op. Non troppo malvagio per essere un titolo per GG.**

### VIRTUA FIGHTER KIDSO (SATURN)

**Data d'uscita: Autunno 1996**

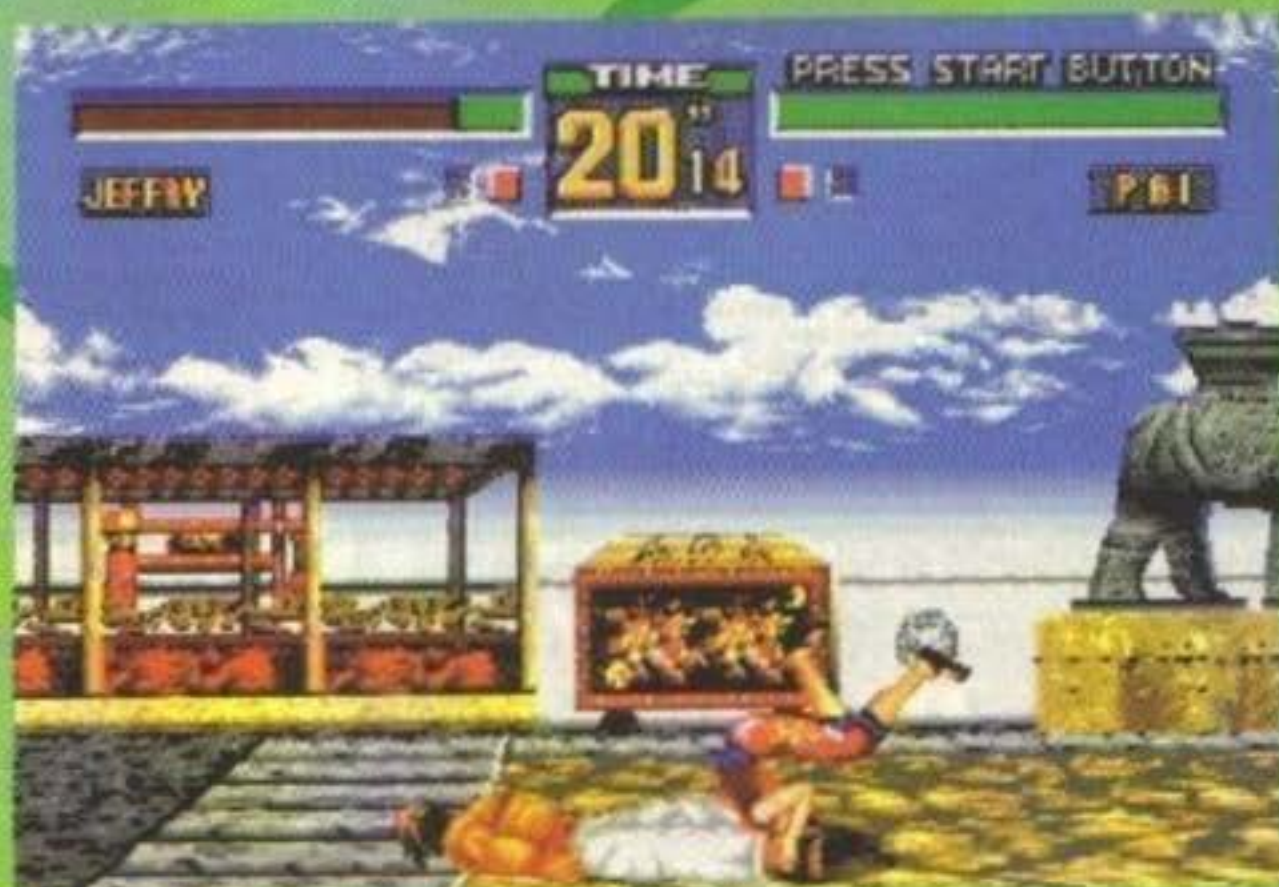
**Un altro titolo lanciato a prezzo sensibile che cerca - con successo, va detto - di sfruttare il nome di *Virtua Fighter*. Sviluppato dal mitico team AM2, *VFK* rimpiazza i personaggi tradizionali con i loro corrispettivi "kid", ossia mocciosi dotati di capoccioni enormi. La giocabilità è la stessa di *VF2* e se non vi dispiace troppo farvela con dei ragazzini non rimarrete per niente delusi. Da segnalare la presenza di una montagna e mezza di opzioni e trovate originali.**

### VIRTUA FIGHTER 3 (COIN-OP)

**Data d'uscita: settembre 1996**

**Questo titolo, oltre a presentare grafica notevolmente migliorata, giocabilità maggiore (grazie alle schivate laterali) e una colonna sonora favolosa, ha introdotto nella categoria picchiaduro le ambientazioni a più livelli. *VF3* è già un successo in tutto il mondo e la versione per Saturn dovrebbe uscire entro Luglio 97 in Giappone, insieme a un add-on hardware che permetterà di ottenere prestazioni estremamente simili a quelle della scheda Model 3 su cui gira il coin-op.**

sione di *VF* o *VF2*, ed è il Mega Drive (e il Master System? A quando la versione per Master System?). Ma ci pensate? *Virtua Fighter 2* su Mega Drive?
Non ci credo...
Se vi state chiedendo il perché dell'uscita di *VF2* per l'ormai agonizzante 16 bit di Sega, la risposta è tremendamente semplice: la società di Sonic vuole cercare di svuotare completamente le tasche dei possessori di Mega Drive prima che costoro passino a una macchina superiore. Sapete com'è', il marketing, la legge della domanda e dell'offerta, insomma quelle robe lì.
Ma come è riuscita questa conversione? La prima, ovvia, differenza (compromesso dettato dalle limitazioni dell'hardware) è la perdita di una dimensione rispetto sia al coin-op che alla fantastica versione per Saturn. Ridurre *Virtua Fighter 2* a un picchiaduro bidimensionale standard pone fine alla quasi totalità dei problemi che sorgerebbero da una conversione tanto complessa, spianando la strada a un titolo comunque godibile e giocabile. Purtroppo, le cose non stanno in questo modo...
Se il gioco fosse stato programmato da gente che sa come si sviluppa un picchiaduro, *VF2* per Mega Drive sarebbe tanto fluido e veloce quanto *Mortal Kombat*

Sarah e Lau ballano la breakdance all'interno del Colosseo. O forse Lau ha mal di stomaco e Sarah sta imitando un cane.

Jeffrey è caduto e Pai gli sta mostrando il, come si chiama, sì insomma, mi avete capito. Siete perspicaci, vero?

3 sulla stessa console. Sfortunatamente, alla Sega hanno deciso di far realizzare questa conversione a un team la cui conoscenza del Mega Drive è, almeno a quanto si può vedere dal lavoro svolto, alquanto limitata (eufemismo).
*VF2* ha come maggiore difetto il fatto di essere tanto scattoso e lento da farvi perdere interesse fin troppo presto. Il punto è che, anche considerando il fatto -estremamente positivo- che questa versione include tutte le numerose centinaia di mosse dell'originale da bar e della conversione per Saturn, il titolo si muove in maniera talmente insoddisfacente da farvi annoiare nel volgere di un'oretta o due.
Altro lato positivo del gioco rguarda l'aspetto della presentazione: sia la schermata del titolo che quella di selezione dei personaggi sono state ben rese dai programmatori che hanno saputo catturare e riprodurre lo spirito originale del gioco, peccato che non siano riusciti a fare lo stesso per tutto il resto. *Virtua Fighter 2* è un povero tentativo, con grafica altamente insoddisfacente che si ripercuote sulla giocabilità a causa della bassissima velocità e della mancanza di fluidità, per fare soldi da un nome famoso. Del resto, cercare di trasportare in maniera convincente *Virtua Fighter 2* sul limitato Mega Drive era un'impresa davvero improba. Mi sa che avreste fatto meglio a prendere *Ultimate Mortal Kombat 3*...

## SPECCHIO DELLE MIE BRAME, QUAL È IL MIGLIOR PICCHIADURO DEL REAME?

**Se, per una qualche strana ragione, siete freschi possessori di un Mega Drive e morite dalla voglia di avere un gran bel picchiaduro, prima di consegnare i vostri amati risparmi al negoziante in cambio di *VF2*, dovreste sapere che *Ultimate Mortal Kombat 3* e *Super Street Fighter II* sono entrambi molto più giocabili (e belli graficamente) e sono basati su licenze ugualmente conosciute. Scegliete bene prima di comprare.**

### VIRTUA FIGHTER 2

Nel momento in cui lessi, per la prima volta, che una versione di *Virtua Fighter 2* stava per uscire per Mega Drive, intuii subito che non sarebbe stata una conversione fedele al 100%. Mi aspettavo, tuttavia, che alla Sega avrebbero preso i personaggi della serie e li avrebbero resi protagonisti di un picchiaduro godibile e veloce. Mi sono sbagliato. Se da un certo punto di vista la grafica non delude, è proprio la giocabilità che lascia troppo a desiderare: i personaggi si muovono troppo a scatti e sono decisamente lenti, e sono lenti non paragonati a quelli di un picchiaduro per Saturn o PSX, ma a *Street Fighter Alpha 2* per SNES o a *Ultimate Mortal Kombat 3* per Mega Drive. Dispiace davvero trattare così male un mito, ma mi dispiacerebbe di più se qualche lettore comprando *VF2* pensasse di portarsi a casa una bella conversione o un gioco divertente.

**GIOCABILITÀ**
Il vero punto debole del gioco: lento e scattoso, ha ben poco a vedere con il coin-op su cui e' basato. *UMK3* e *SSFII* sono più divertenti

**GRAFICA**
La grafica potrebbe essere migliore (ma i fondali non sono male proprio per niente) ma era follia attendersi una conversione fedele

**SONORO**
Considerando che quel po' po' di sonoro del coin-op è stato concentrato in una misera cartuccia per MD, il risultato è più che buono

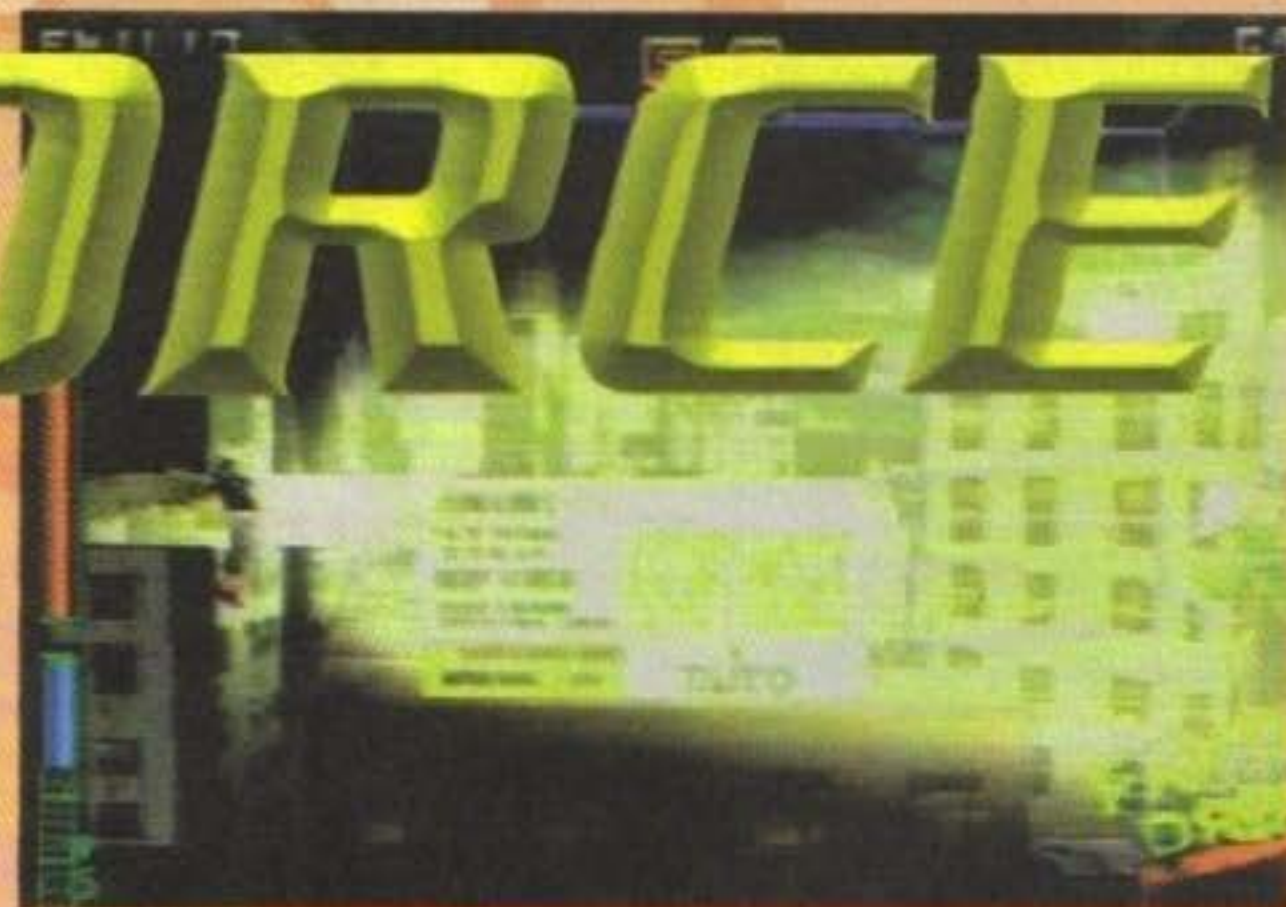
**SFIDA**
Lo scarso numero di opzioni inserite e la scarsa giocabilità non depongono certo a favore della longevità di questo titolo...

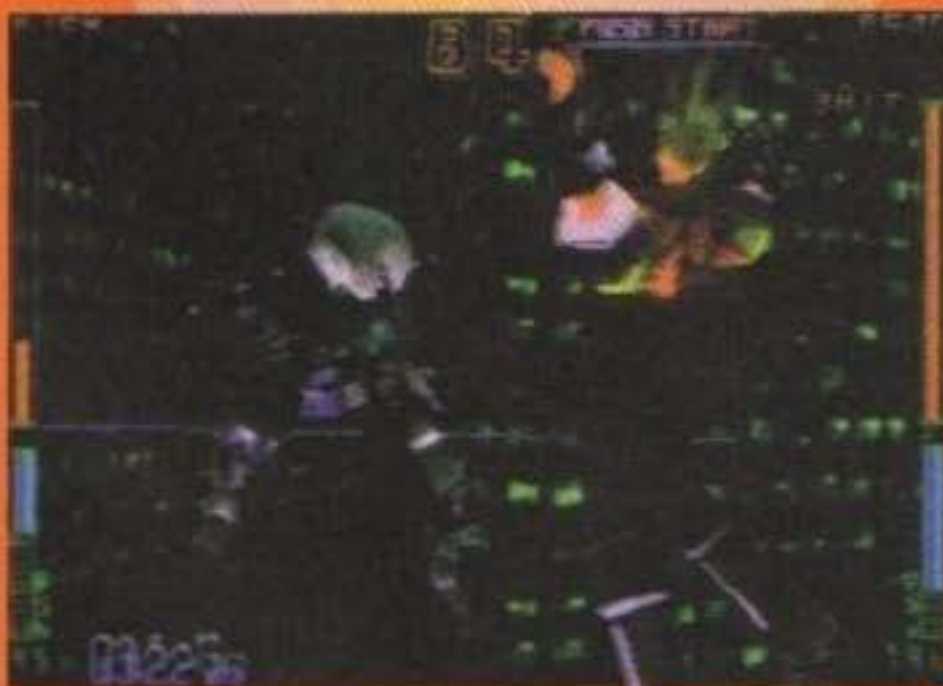
**GENERE:** PICCHIADURO
**CASA:** TAITO
**N°GIOCATORI:** 1/2

LOTTE A CARTONI

La sequenza iniziale di *Psychic Force* è probabilmente la più bella apparsa su PSX in tema di cartoni animati, assolutamente da non perdere!

# PSYCHIC FORCE

Per quanto il numero di picchiaduro per PlayStation sia piuttosto elevato, sono stati ben pochi i titoli che sono riusciti a distinguersi dalla massa più per l'originalità che per la varietà di mosse e bellezza della grafica. Alla Taito, ben consci di questo fatto, hanno pensato di sfornare un prodotto che facesse dell'originalità il suo punto di forza, e il risultato è stato *Psychic Force*. In questo picchiaduro, il giocatore ha la possibilità di scegliere il proprio lottatore tra una rosa di otto personaggi, più un nono, il boss finale, che sarà accessibile solo dopo aver terminato il gioco. Certo i soli nove personaggi non sono un buon inizio, ma ciò che rende *Psychic Force* unico nel suo genere, nel bene o nel male, è la struttura di gioco del tutto particolare. Gli incontri non

La fenice è la mossa più potente di Burn, peccato che sia un po' lenta.

http://www.oldgamesitalia.net/

si svolgono al suolo, ma in volo, all'interno di arene cubiche sospese nel vuoto. I lottatori, chiaramente in grado di volare, sono, infatti, degli ESPer (cioè individui dotati di poteri psichici) ed è proprio grazie a questa caratteristica che possono vincere facilmente la forza di gravità. All'interno di queste particolari arene, in pratica, il giocatore può muovere liberamente il lottatore in otto direzioni, aggiungendo così una "dimensione" del tutto nuova nel campo dei picchiaduro (niente paragoni con il fallito tentativo di rendere un simile effetto in *Dragonball Z*). Tutti i personaggi sono, dunque, dotati di attacchi a distanza di base, colpi da corpo a corpo (incluse le proiezioni) e l'immancabile set personale di mosse speciali, davvero massicce e spettacolari, basate su di un particolare elemento, a partire dal fuoco, fino ad arrivare alla luce o persino al controllo del tempo (non in senso atmosferico...). Per quanto, infatti, il numero dei personaggi sia piuttosto limitato, bisogna ammettere che la trovata degli elementi tende a diversificarli notevolmente, evitando la mancanza di originalità e le ripetizioni che spesso si incontrano nei picchiaduro odierni. Tutto questo, come se si sentisse il bisogno di dirlo, è stato realizzato tramite l'utilizzo di poligoni e texture, che, per quanto non eccezionali, rendono perfettamente lo stile "manga" di cui è infarcito tutto il gioco, a cominciare dalla splendida introduzione in FMV. Purtroppo, "non è tutto oro quello che luccica" e, per quanto l'idea di base sia ottima e la realizzazione tecnica di buon livello, *Psychic Force* ha due vistosi difetti: il primo, e più importante, si trova nella longevità, dal momento che non impiegherete molto a imparare a usare bene i personaggi che il gioco mette a disposizione, il secondo sta, invece, nella dinamica degli scontri che appare troppo legata agli attacchi a distanza e sfavorisce il corpo a corpo e, di conseguenza la varietà. Un vero peccato, poiché, se questa idea fosse stata sfruttata in maniera migliore, soprattutto dal punto di vista estetico, avremmo avuto tra le mani un sicuro capolavoro.

**• Air**

Anche le facce dei personaggi seguono lo stile "manga".

### PSYCHIC FORCE

Non appena si comincia a giocare a *Psychic Force*, la prima impressione è di totale smarrimento, a causa della libertà di movimento che il gioco offre. Non appena, però, si comincia a prendere confidenza con i comandi e con il sistema di combattimento, il divertimento comincia a salire esponenzialmente, soprattutto con la scoperta delle mosse speciali (facili da eseguire, ma un po' casuali). Purtroppo, dopo il divertimento iniziale, sopraggiunge un leggero senso di noia, dovuto al fatto che i combattimenti sono troppo legati agli attacchi a distanza, decisamente più potenti di quelli corpo a corpo, ma non abbastanza vari da garantire sufficiente varietà. Tuttavia, sarebbe un errore condannare totalmente l'originalità di questo prodotto, che non mancherà di soddisfare tutti gli appassionati di picchiaduro in cerca di qualcosa di nuovo.

**AGIRE E PENSARE**

**GIOCABILITÀ**
Inizialmente si fa un po' fatica a entrare nella meccanica di gioco, poi, una volta capito come muoversi, le cose cominciano gradualmente a migliorare

**GRAFICA**
Non eccelsa, soprattutto nei particolari, ma rende ottimamente l'idea del tipo di scontri e dello stile giapponese

8

**SONORO**
Bello nel complesso, soprattutto le musiche che rendono perfettamente l'atmosfera "epica" del gioco

6

**SFIDA**
Il punto debole del gioco: nove personaggi sono davvero un numero esiguo e dopo poco tempo vi resteranno solo le sfide tra amici

PSICHICO




http://www.oldgamesitalia.net/

**GENERE:** STRATEGIA
**CASA:** MICROPOSE
**N°GIOCATORI:** 1

# X-COM
## Terror from the deep

Mentre sui Personal Computer sta per uscirne il terzo episodio, che tra le altre cose promette veramente bene, nei negozi, fa la sua apparizione il seguito di *X-Com: Enemy Unknown* per il 32 bit di casa Sony.

La schermata dell'inventario permette di assegnare le armi ai soldati.

Il primo capitolo di questa saga ci dava la possibilità di guidare una corporazione terrestre (chiamata X-COM) nello scontro con un'orda di invasori alieni, mettendoci a disposizione centri di ricerca con i migliori scienziati in grado di creare armi sempre più sofisticate, basi militari piene di soldati pronti a combattere il nemico sconosciuto e molto altro ancora. Finalmente, dopo una lunga ed estenuante guerra, i terrestri riuscivano a sconfiggere gli alieni e a distruggere la loro base spaziale, credendo così di essersi liberati degli invasori, ma quarant'anni dopo ecco una nuova minaccia per il nostro pianeta...
Infatti, un raggio misteriosamente lanciato da Marte sulla Terra provoca il risveglio di una legione di alieni che, nascosti nel profondo degli oceani, cominciano a salire in superficie, chiaramente intenzionati a riprendere il piano di conquista dei loro predecessori. A questo punto tocca a noi riorganizzare X-COM e dichiarare guerra agli intrusi. La struttura di gioco è rimasta immutata rispetto al titolo precedente, divisa in due fasi principali: la fase gestionale, in cui dobbiamo occuparci di amministrare le risorse della nostra organizzazione in modo da espandere il nostro quartier generale, portando avanti i reparti addetti alla ricerca e

allo sviluppo di nuove tecnologie belliche, e la fase del combattimento al comando delle truppe inviate sul campo di battaglia. Gli scontri fra i nostri uomini e gli alieni avvengono a turni, quindi ogni soldato ha a disposizione una serie di movimenti limitati, dopodiché il suo turno passa al personaggio successivo. E qui alcuni giocatori abituati a prodotti come *Command & Conquer* potrebbero iniziare a storcere il naso, poiché il sistema di controllo in tempo reale del capolavoro firmato Westwood è sicuramente più semplice e immediato rispetto ai turni di *X-Com*, ma personalmente raccomando di non lasciarsi trarre in inganno da tutto ciò, in quanto ci vorrà davvero poco tempo per abituarcisi e giocare tranquillamente, soprattutto per i possessori di un mouse. È comunque innegabile che per pianificare intelligenti azioni di attacco e difesa bisogna ragionare qualche minuto, quindi chi si aspetta un'azione frenetica lasci pure perdere.

Un altro piccolo difetto di *X-Com* riguarda l'aspetto grafico, praticamente identico alla versione PC uscita quasi due anni fa e già allora abbastanza scarsa da questo punto di vista, mentre le musiche svolgono

bene il loro compito accompagnando il gioco con motivi d'atmosfera. In sostanza, siamo di fronte a un titolo d'eccezione che, pur non presentando particolari innovazioni rispetto al suo predecessore né tantomeno trovate tecniche spettacolari, riesce a catturare l'attenzione di chi ci gioca grazie a uno spessore notevole, difficile da ritrovare in altri prodotti.

• ***Walrus***

Gli obiettivi degli alieni saranno le navi. È un lavoro per la X-Com!

## X-COM TERROR FROM THE DEEP

La serie *X-Com* della Microprose è un punto di riferimento per tutti i giochi di strategia usciti negli ultimi anni, grazie alla completezza della fase gestionale e all'esaltante modalità combattimento che insieme regalano divertimento a volontà. Naturale, che anche questa conversione per PSX sia all'altezza delle aspettative, con un metodo di controllo perfezionato e soprattutto con la possibilità di usare il mouse al posto del joypad. Come già detto, la parte grafica è poco spettacolare, con visuale dall'alto, alternata con quella in prospettiva isometrica del campo di battaglia, mentre gli effetti e le musiche svolgono dignitosamente il loro compito, la cosa importante è che abbiamo tra le mani un titolo portato alla riflessione e coinvolgente se si ha la pazienza di dedicargli un po' di tempo.

**AGIRE E PENSARE**

A ○ ○ ○ ✓ ○ P

**GIOCABILITÀ**
Due sezioni di gioco ottime, per varietà di situazioni possibili, con nuove tecnologie da scoprire e con combattimenti sempre diversi e carichi di tensione

**GRAFICA**
Decisamente al di sotto dello standard PSX, per il tipo di gioco in questione è comunque più che sufficiente. Nessuna variazione rispetto al primo titolo della serie

**SONORO**
Le musiche sono belle e ben realizzate, ma gli effetti sonori poco curati abbassano la media

**SFIDA**
Vedi sopra. Missioni difficili da portare a termine non basteranno a farvi passare la voglia di continuare a giocare, garantito

ABISSALE

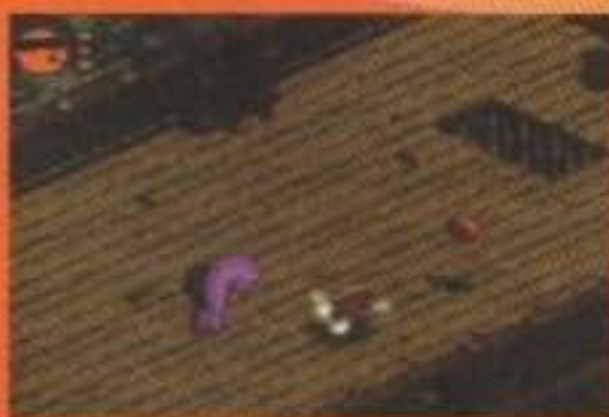
**GENERE: PIATTAFORME**
**CASA: VIRGIN**
**N°GIOCATORI: 1**

# SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Come dev'essere un punto per essere definito "figo"? Insomma, c'è l'amletico punto interrogativo, quell'esagerato del punto esclamativo, i tre punti, sempre in attesa e gli esplicativi due punti (per non parlare del punto e virgola...). Ma un punto normale, un punto e basta cosa deve fare? Così pensava il nostro amicone Spot, quando decise di ergersi dalla massa puntigliosa in cui si ritrovava per diventare il paladino di tutti i punti.

Inizialmente, si prese qualche svago, giocando con un board game su Amiga, ma qualche tempo dopo decise che bisognava impegnarsi sul serio e grazie al suo ormai ex datore di lavoro Dave Perry, si è imbarcato nella sua prima avventura: salvare tutti i punti intrappolati in fetide gabbie. Da assolate spiaggie a buie soffitte. Ora tutto è finito. Spot è tornato a essere il punto di una lattina qualsiasi di 7-Up ed è finito in un distributore automatico a Hollywood. Fine ingloriosa? La sorte sembra pensarla cos" e decide di dargli la possibilitò di vivere ancora una volta. Rivitalizzato da una forza che neanche il mago famoso lole sa come, Spot si intrufola in una cinepresa e qui iniziano i guai...

Scopo di Spot è quello di trovare l'uscita di ogni livello. Ciascuno schema rappresenta un genere cinematografico (avventura, horror, pirati...) ed è a sua volta suddiviso in cinque schemi al cui interno sono nascoste cinque stelle, dovremo recuperarne il maggior numero possibile, onde poter accedere a tutti quanti i livelli.

Questo seguito di *Cool Spot* (uscito nel '93 dalla mente di Dave Perry per MD e SNES) presenta un cambiamento radicale rispetto al suo predecessore, la visuale isometrica. Inizialmente, proprio a causa di tale scelta, il controllo del protagonista risulta, a dir poco, ostico, costringendo il giocatore a veri e propri miracoli per raggiungere alcune piattaforme che in teoria dovrebbero essere facilmente accessibili. Ciò è dato sia dal metodo di controllo per cui Spot si muove seguendo i due assi X e Y relativi alla visuale (come suc-

Cool è proprio il classico "simpatico" di ogni platform che si rispetti.

In *Cool Spot* non mancheranno certo tutti i bonus del caso.

Le sezioni bonus sono disseminate per i livelli, a voi il compito di trovarle.




http://www.oldgamesitalia.net/

## RI-VOLA AL CINEMA

...letteralmente. Ecco cosa succede qundo vi viene in mente di curiosare troppo sui miliardari set di Holliwood.

I nemici alieni non hanno perso in originalità, questo è poco ma sicuro.

cedeva nei titoli sportivi della EA come *Fifa* e *Nba Live*), sia dal fatto che la calibrazione delle collisioni tra lo sprite principale e gli elementi secondari a volte sono piuttosto approssimativi. Fortunatamente dopo qualche partita (e soprattutto dopo aver cambiato la configurazione dei comandi nelle opzioni) il controllo di Spot migliora, a dir poco, sensibilmente.

Tecnicamente ci troviamo di fronte a un buon prodotto. Saltando senza dubbio il primo livello, quello sui pirati, il cui look appare datato e banale, molti altri livelli sono sinceramente curatissimi. Dal paesaggio roccioso del secondo schema ("Adventures") fino alla cavalcata in sella alla scopa contro le streghe nello schema dedicato ai film horror. Gran parte del merito va all'altissima risoluzione adottata che permette una minuzia nei particolari veramente degna di nota. Le animazioni del "punto" più figo del mondo, comunque, sono ancora una volta azzeccate. Lasciando fermo Spot lo si vede chiamare col cellullare, cantare l'Aida, battere il piede e cosi via (le cosidette animazioni "Stand Still"). D'altronde quest'aspetto non ricopre più il ruolo determinante che ebbe al tempo della sua prima apparizione su Megadrive. Purtroppo i nemici presenti non raggiungono i livelli dello sprite principale, sia come animazioni che come realizzazione generale, a volte sono fin troppo banali e insignificanti.

Da sottolineare l'ottima ide adei programmatori di continuare ad alternare livelli dal concept abbastanza diverso, cos" da non rendere eccessivamente lineare e ripetitivo il gioco.

Se vi siete stancati dei vari platform presenti per PlayStation (l'ormai "vecchio" *Rayman*, il noioso *Lomax* e qualcos'altro, chi ha parlato di *Crash Bandi:-coot*?), *Spot goes to Hollywood* rappresenta una valida alternativa. Forse non sarà subito immediato e coinvolgente, ma dopo un po' dà le sue belle soddisfazioni.

**• Zave**

Per far apparire questi ponti dovrete trovare il giusto interruttore.

### SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Se avessimo potuto provare *CSgtH* per qualche ora, lo avremmo congedato con un misero 60%. Questo per i comandi inizialmente davvero irritanti e per dei passaggi che definire frustranti è dir poco. Fortunatamente con un po' di pratica arriva anche il divertimento vero. Oltre alla grafica in alcuni punti superba, in altri modesta, anche il sonoro recita bene la sua parte, con dei pezzi degni di un vero kolossal cinematografico e degli effetti sonori sempre adatti. La lunghezza del gioco è assicurata dal riuscire a recuperare tutte le stelle sparse per i livelli, impresa non da poco... Inoltre, l'interesse viene tenuto vivo dalla varietà delle situazioni che bisogna affrontare. Cosi com'è risulta comunque come uno tra i migliori esperimento del genere su PSX.

**GIOCABILITÀ**
Inizialmente ostico e frustrante, poi migliora. Alcuni passaggi comunque irritanti

**GRAFICA**
Alcuni paesaggi veramente riusciti, altri banali. Dettagli grafico superbo

**SONORO**
Una vera e propria colonna sonora degna di tale nome. Potete sempre ascoltarci i Frankye goes to Hollywood

**SFIDA**
Trovare tutte le stelle è un'impresa. Difficoltà del gioco medio/alta

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO
**CASA:** KONAMI
**N°GIOCATORI:** 1

# SUIKODEN

Beh, ragazzi, sembra proprio che alla Konami, dopo molti, molti anni, si siano resi conto che anche qui in Europa i Giochi di Ruolo piacciono un bel po'. Ce ne hanno messo di tempo, ma alla fine ci sono arrivati. *Suikoden* non è certo il primo titolo, appartenente a questa categoria, a essere realizzato per PlayStation ma è senz'altro uno tra i pochi a essere disponibili qui in Europa. *Suikoden* segue abbastanza fedelmente lo schema dei GdR di stampo giapponese realizzati per le console a 16 bit: questo vuole dire che le battaglie si svolgono in base a turni e selezionando opzioni da un apposito menu (non in tempo reale, quindi), e va rilevato come gli scontri, che sembrano avvenire a caso, non siano così frequenti da risultare un ostacolo alla giocabilità. Giocabilità che vi vedrà principalmente impegnati a girovagare lungo l'ampia mappa di gioco, a parlare con i vari personaggi che incontrerete cercando suggerimenti per risolvere enigmi e puzzle vari, il tutto piacevolmente condito da qualche mistero in stile-*Zelda*. Va segnalata anche l'atmosfera molto eroica ed epica, cosa che farà non poco piacere agli appassionati del genere.

La trama del gioco prende spunto da un'antica leggenda cinese: al centro della storia c'è il classi-

## TU STAI FERMO CHE TOCCA A ME COLPIRTI!

**Nonostante le console a 16 bit abbiano ospitato numerosi GdR nel loro luminoso passato, è possibile che tra i lettori ci sia qualche novizio che non abbia esperienza con combattimenti a turni. Gippi vuole bene a tutti ed ecco una veloce spiegazione di come si combatte scegliendo le opzioni da un menu.**

Attenzione! Ci siamo involontariamente imbattuti in alcuni coboldi (una sorta di uomini-cane, diciamo le cose come stanno) piantagrane. Non abbiate timore, non vi attaccheranno fino a quando non avrete dato ai componenti del vostro gruppo le direttive per il combattimento, quindi riflettete e pensate bene al da farsi.

Potrete sia dare un ordine ben preciso a ciascuno dei personaggi da voi controllati che scegliere l'opzione "Free Will" (di testa loro) con la quale ciascun componente del party farà ciò che gli pare. Questa opzione va bene se l'avversario non è un osso duro, altrimenti vi converrà istruire i vostri amici uno per uno.

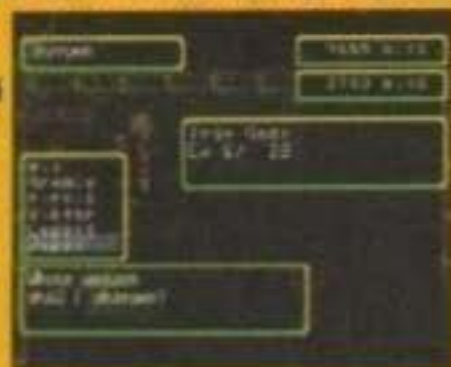
I personaggi si gettano nella mischia e, anche se non li controllate direttamente, le cose a questo punto diventano abbastanza divertenti dato che lo schermo ruota e zooma per mostrare quello che accade durante la battaglia. Il vostro successo dipende da fattori quali fortuna, abilità e forza.

Gli avversari cercheranno di controbattere colpo su colpo. Il gioco è strutturato in maniera tale che, con un po' di fortuna (e a meno che non fuggiate come conigli ogni volta che incontrate un avversario), dovreste vincere la maggior parte degli scontri che affronterete inizialmente senza sprecare troppo sudore.

I coboldi sono stati sconfitti e i vostri eroi vedono le statistiche riguardanti i loro attributi incrementarsi notevolmente oltre a raccogliere oggetti vari dai corpi dei loro nemici. Manco a dirlo, maggiore è il valore di attributi quali esperienza, forza e fortuna, tanto meglio sarà per voi. Non è stata troppo complicata la spiegazione, vero?

## CAPPERI COME TAGLIA!

**A differenza di molti altri giochi simili, dove si possono ottenere armi più efficaci e potenti acquistandole in un negozio, in *Suikoden* ogni personaggio resta con le armi di cui dispone inizialmente fino alla fine dell'avventura. L'unico modo per migliorare le prestazioni dell'arsenale dei vostri "collabortori" è di visitare qualche volenteroso fabbro che, in cambio di qualche moneta d'oro, farà diventare il temperino con il quale si inizia, una sorta di super-arma che taglia in due ogni avversario. Attenti a non farvi male da soli!**

Parlare con gli altri personaggi che incontrerete durante il gioco è fondamentale per la buona riuscita dell'avventura.

co ragazzo di buona famiglia che, per una serie di strani motivi, si trova a dover liberare il proprio paese dal male, avvalendosi dell'aiuto della consueta schiera di alleati. A dire la verità, non è consueta per niente, data la sua consistenza numerica: ci sono non meno di 108 personaggi pronti a unirsi a voi nella lotta per la liberazione del Paese. Una volta che li avrete convinti a lottare per la causa, questi si recheranno presso il vostro nascondiglio, attendendo che li chiamiate in azione. In questo modo, la formazione dei vostri alleati potrà essere cambiata a piacimento in accordo con le caratteristiche della missione che vi apprestate ad affrontare e questo elemento aggiunge molto alla strategia del gioco, anche se potrà capitare che vi affezionate a qualche personaggio e finiate per usarlo più spesso degli altri.

Se non avete mai avuto a che fare con un GdR in passato (ma lo avete avuto un Super NES o un Mega Drive?) potreste trovare il tutto un po' lento, soprattutto dato che *Suikoden* dà molta importanza alle conversazioni tra i personaggi e alla narrazione della storia, cose che, a volte, riempiono diverse finestre di testo. Va detto anche come il gioco sembri stranamente spoglio di segreti da scoprire e di soldi, oggetti e medicamenti assortiti da cercare in mobili, cespugli o altrove.

In conclusione, se siete amanti di questo genere di avventure, avendo già giocato titoli simili su Mega Drive o Super NES, vi consiglio vivamente di dare un'occhiata a *Suikoden*. Ha tutti gli elementi che gli appassionati del genere conoscono e apprezzano e, seppure si poteva sperare in una grafica un po' più appariscente, ci sono moltissimi personaggi per tenervi impegnati per un bel po' di tempo, per tacere della storia molto ben narrata. Se invece siete novizi della categoria, *Suikoden* può essere il titolo che, con ogni probabilità, vi farà diventare amanti dei GdR per console.

***• Paddy***

Preparatevi a girovagare per un bel pezzo, prima di finire l'avventura.

### SUIKODEN

Pur non essendo un fan sfegatato dei GdR, devo ammettere di essermi divertito non poco con vecchi classici a 16 bit quali *Zelda III*, *Ragnacenty*, *Legend of Oasis* e *Shadowrun*. Per questo motivo mi sono avvicinato con piacere a *Suikoden* pur non essendo questo un picchiaduro o un gioco di guida tutto poligoni e velocità e devo dirvi di non essere rimasto per niente deluso. La storia è narrata bene, le conversazioni tra i personaggi aggiungono effettivo spessore e interesse alla trama e ci si ritrova immersi nel mondo di *Suikoden* senza troppa fatica. Sotto l'aspetto tecnico, grafica e sonoro, fanno il loro dovere, anche se va precisato come si potrebbe storcere la bocca davanti alle qualità estetiche del gioco. La grafica non è uno degli elementi che caratterizzano maggiormente un GdR, al contrario di altri fattori quali atmosfera e livello di coinvolgimento.

**AGIRE E PENSARE**

**GIOCABILITÀ** 8
La profondità del gioco non si discute, ma non tutti sono amanti di questa particolare categoria

**GRAFICA** 8
Inizialmente si può restare un po' delusi dall'aspetto generale del titolo, ma le scene di combattimento sono molto ben fatte

**SONORO** 8
Ottima colonna sonora che si distingue notevolmente da quelle di produzione inglese o statunitense

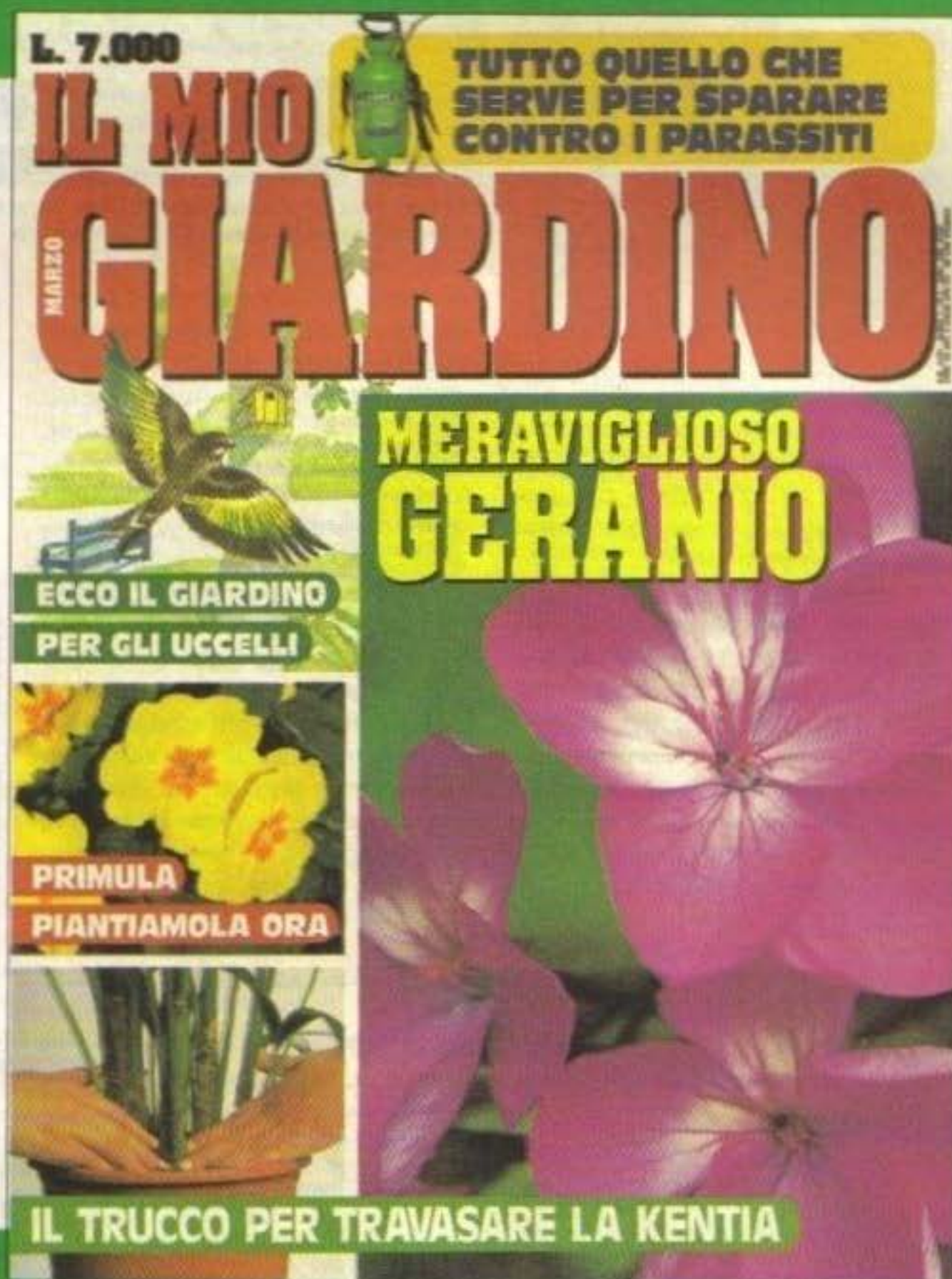
**SFIDA** 7
Il gioco non è lunghissimo da portare a termine ma potrete sempre rigiocarlo utilizzando altri personaggi

RIFLESSIVO

# IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

TRUCCHI E SEGRETI PER UNA TERRAZZA PERFETTA

COME RIPRODURRE BENE LE BEGONIE

I LAVORI DEL MESE DI MARZO

ORA E' IL MOMENTO PER PIANTARE LE FRAGOLE

COME COLTIVARE LE PIANTE SENZA TERRA

LA MERAVIGLIA DI UNA CASA PIENA DI PALME

# LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

IL MIO CASTELLO EDITORE - TEL. 02-6713121


http://www.oldgamesitalia.net/

In attesa dell'arrivo della versione europea del gioco, che si chiamerà *Soul Blade*, vi sveliamo come trovare tutti i personaggi segreti e tutte le armi. Il segreto dei Templari, di *Broken Sword*, non è più tale; e *Virtua Fighter 3*, il coin op, viene analizzato in ogni minimo particolare.
Help
SOUL EDGE
PLAYSTATION
BROKEN SWORD
PLAYSTATION
VIRTUA FIGHTER 3
ARCADE

In attesa della versione occidentale di questo fantastico picchiaduro (che si chiamerà per l'occasione Soul Blade), molti utenti PlayStation avranno optato per l'acquisto della versione giapponese del gioco, che presenta non pochi problemi nell'Edge Master Mode. È per questo che abbiamo deciso di venire in aiuto di tutti coloro che sono rimasti bloccati negli scontri più difficili.

## GUIDA ALLE ARMI

Ogni arma è caratterizzata da cinque differenti valori, in questa sezione ci occuperemo di svelare il significato dei primi quattro. Ricordate che i quadrati gialli sono quelli superiori allo standard delle armi base.

**Danno:** Questo valore indica la capacità di infliggere danni dell'arma. Più alto sarà, più, ovviamente, i vostri colpi faranno scendere l'energia dell'avversario.

**Difesa:** Il valore di difesa indica la resistenza del personaggio ai colpi. Più alto sarà, minori saranno i danni subiti dai fendenti dell'avversario.

**Danno all'arma:** Questa caratteristica indica la capacità di danneggiare le armi degli avversari quando si trovano in parata.

**Resistenza dell'arma:** Maggiore sarà il valore di questa caratteristica, maggiore sarà la resistenza dell'arma stessa, permettendovi di parare un maggior numero di volte.

**Peso:** Più alto sarà il valore di questa caratteristica, minore sarà la velocità dei colpi sferrati dal lottatore.

**Poteri Speciali:** In questa parte della descrizione sono specificati i bonus o i malus dell'arma. In questa guida sono descritti nella sezione dedicata ai personaggi.

## COME OTTENERE L'OTTAVA ARMA

Per riuscire a ottenere l'ottava arma di ogni personaggio dovrete effettuare un procedimento un po' complesso. Una volta sconfitti Cervantes e Souledge nell'Edge Master Mode, tornerete alla mappa degli spostamenti. Salvate il gioco mentre ancora siete in Spagna e muovetevi in Italia, dove dovrete perdere l'incontro volontariamente. Se vedrete l'icona del personaggio sulla mappa arrabbiarsi o abbattersi, solo in queste caso muovetevi nell'episodio precedente in ordine numerico (non la Spagna) e cercate di vincere l'incontro. Se riuscite dovreste ricevere in premio l'arma, ma se perdete, o vincete e non ricevete nulla, spostatevi ancora nell'episodio precedente e ritentate. Ricordate che, se fate un qualunque errore, dovrete resettare e ricaricare il salvataggio.

## I PERSONAGGI SEGRETI

Oltre ai dieci lottatori di base, *Soul Edge* offre altri cinque personaggi "segreti", non tutti facilissimi da prendere come in *Tekken 2*, visto che richiederanno particolari accorgimenti.

### SOULEDGE

Per controllare il boss finale del gioco dovrete terminare l'Arcade Mode con tutti i dieci personaggi di base. Potrete, ovviamente, selezionare nelle opzioni un solo round, il livello minimo di difficoltà e, persino, utilizzare le armi speciali guadagnate nell'Edge Master Mode.

### HANG MYONG

Il "Guest Fighter" (in realtà il padre di Seung Mina e maestro di Hwang) può essere controllato come un normale personaggio. Dopo aver ottenuto Souledge affrontate e finite il Time Attack Mode con Seung Mina entro cinque minuti (potete usare le armi speciali) e Hang apparirà, con l'icona del punto di domanda, spostandosi a destra o a sinistra nel Select Screen.

### SOPHITIA E SIEGFRIED!

Per ottenere questi due personaggi dovrete guadagnare l'ottava arma dei rispettivi personaggi. Potrete quindi selezionarli allo stesso modo di Hang Myong. Sono praticamente identici alle versioni base dei personaggi, con l'eccezione della quantità di danni, leggermente maggiore.

### SOPHITIA!!

Per ottenere la versione di Sophitia in costume da bagno (!!!) non dovrete fare altro che ottenere tutte le armi di tutti i personaggi nell'Edge Master Mode. Anche *Sophitia!!* non differisce nelle mosse dal personaggio di base.

## MITSURUGI HEISHIRO

**EPISODIO 1: ROCK**
Condizione: sconfiggete Rock.
Arma ricevuta: seconda, assorbe la vostra energia quando la usate.

**EPISODIO 2: TAKI**
Condizione: sconfiggete Taki prima che finisca il tempo.
Arma ricevuta: terza.

**EPISODIO 3: SEUNG MINA**
Condizione: sconfiggetela utilizzando solo le proiezioni.
Arma ricevuta: nessuna.

**EPISODIO 4: LI LONG**
Condizione: siete stati avvelenati e la vostra energia cala lentamente, sconfiggete Li Long prima di morire per il veleno.
Arma ricevuta: quarta, è lunga 1.5 volte del normale.

**EPISODIO 5: COLOSSEO**
Condizione: sconfiggete tutti gli avversari in fila.
Arma ricevuta: quinta, ripristina lentamente la vostra energia.

**EPISODIO 6: SIEGFRIED**
Condizione: il castello di Ostreinburg sta per essere distrutto, battete Siegfried prima che finisca il tempo.
Arma ricevuta: sesta.

**EPISODIO 7: VOLDO**
Condizione: eliminate Voldo con una singola Critical Edge (continuata).
Arma ricevuta: settima.

**EPISODIO 8: CERVANTES/ SOULEDGE**
Condizione: sconfiggete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale

Infligge grandi quantità di danno agli avversari anche se parata, ma assorbe la vostra energia quando la usate.

## SOPHITIA ALEXANDOR

**EPISODIO 1: SOPHITIA**
Condizione: battetela, niente di più semplice.
Arma ricevuta: nessuna.

**EPISODIO 2: ROCK**
Condizione: buttatelo direttamente fuori dal ring.
Arma ricevuta: seconda, ripristina lentamente la vostra energia.

**EPISODIO 3: VOLDO**
Condizione: eliminatelo molto in fretta, poiché la sua energia si ricarica molto velocemente.
Arma Ricevuta: terza.

**EPISODIO 4: SEUNG MINA**
Condizione: restate in vita fino allo scadere del tempo.
Arma Ricevuta: nessuna.

**EPISODIO 5: TAKI**
Condizione: sconfiggetela anche se partite con un quantitativo minimo di energia.
Arma Ricevuta: quarta, assorbe la vostra energia quando la usate, ma è molto potente.

**EPISODIO 6: COLOSSEO**
Condizione: sconfiggete tutti gli avversari in fila.
Arma Ricevuta: quinta, ripristina la vostra energia (più velocemente della seconda).

**EPISODIO 7: TAKI**
Condizione: siete stati avvelenati sconfiggete Taki prima di morire.
Arma Ricevuta: sesta, è 1.4 volte più lunga del normale.

**EPISODIO 8: SIEGFRIED**
Condizione: sconfiggetelo solo con le proiezioni.
Arma Ricevuta: settima, ripristina la vostra energia.

**EPISODIO 9: CERVANTES/SOULEDGE**
Condizione: sconfiggete entrambi gli avversari.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale

Ricarica durante lo scontro la barra di energia della stessa arma.




http://www.oldgamesitalia.net/

## SIEGFRIED SCHTAUFFEN

*EPISODIO 1: MITSURUGI*
Condizione: eliminatelo.
Arma Ricevuta: seconda, infligge un buon numero di danni ma assorbe la vostra energia quando usata.
*EPISODIO 2: SOPHITIA*
Condizione: eliminate le due versioni di Sophitia e il vostro doppio.
Arma Ricevuta: terza, ripristina lentamente la vostra energia.
*EPISODIO 3: COLOSSEO*
Condizione: sconfiggete tutti gli avversari in fila.
Arma Ricevuta: quarta.
*EPISODIO 4: ROCK*
Condizione: eliminate Rock prima di morire per il veleno.
Arma Ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 5: TAKI*
Condizione: sconfiggetela prima che finisca il tempo.
Arma Ricevuta: quinta, ricarica durante lo scontro la barra di energia della stessa arma.
*EPISODIO 6: LI LONG*
Condizione: eliminatelo usando solo proiezioni.
Arma Ricevuta: sesta.
*EPISODIO 7: VOLDO*
Condizione: eliminatelo partendo con un quantitativo minimo di energia.
Arma Ricevuta: settima.
*EPISODIO 8: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: battete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale:
Infligge un'immane quantità di danno, ma assorbe la vostra energia quando usata.

## HWANG SUNG KYUNG

*EPISODIO 1: MITSURUGI*
Condizione: sconfiggetelo prima che finisca il tempo.
Arma Ricevuta: seconda.
*EPISODIO 2: HAN MYONG*
Condizione: restate vivi fino allo scadere del tempo.
Arma Ricevuta: terza.
*EPISODIO 3: LI LONG*
Condizione: prima che la vostra energia cali a zero, sconfiggetelo usando solo proiezioni.
Arma Ricevuta: quarta.
*EPISODIO 4: SEUNG MINA*
Condizione: rompete la sua arma.
Arma Ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 5: COLOSSEO*
Condizione: sconfiggete tutti gli avversari in fila.
Arma Ricevuta: quinta.
*EPISODIO 6: SOPHITIA*
Condizione: battete gli avversari solo con combo aeree.
Arma Ricevuta: sesta, ricarica lentamente la vostra barra di energia.
*EPISODIO 7: VOLDO*
Condizione: eliminate ognuna delle tre versioni di Voldo.
Arma Ricevuta: settima.
*EPISODIO 9: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: battete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale
La sua lama è fatta di luce, per questo è invisibile ma è incredibilmente lunga. Parando, riceverete, però, molti danni.

## LI LONG

*EPISODIO 1: ROCK*
Condizione: sconfiggetelo.
Arma Ricevuta: seconda.
*EPISODIO 2: SIEGFRIED*
Condizione: eliminatelo prima che finisca il tempo.
Arma Ricevuta: terza.
*EPISODIO 3: SOPHITIA, SEUNG MINA, TAKI*
Condizione: eliminatele tutte e tre queste signorine.
Arma Ricevuta: quarta.
*EPISODIO 4: HWANG*
Condizione: sconfiggetelo utilizzando solo combo aeree.
Arma Ricevuta: quinta.
*EPISODIO 5: COLOSSEO*
Condizione: sconfiggete tutti gli avversari in fila.
Arma Ricevuta: sesta.
*EPISODIO 6: VOLDO*
Condizione: eliminate Voldo e, di seguito, Taki.
Arma Ricevuta: settima.
*EPISODIO 7: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: battete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale
È molto potente ma non possiede nessun bonus o malus.

## TAKI

*EPISODIO 1: VOLDO*
Condizione: gettatelo direttamente fuori dal ring.
Arma ricevuta: seconda.
*EPISODIO 2: MITSURUGI*
Condizione: sconfiggetelo prima che finisca il tempo.
Arma ricevuta: terza, assorbe la vostra energia quando usata.
*EPISODIO 3: LI LONG*
Condizione: eliminatelo utilizzando solo le proiezioni.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 4: COLOSSEO*
Condizione: sconfiggete tutti gli avversari in fila.
Arma ricevuta: quarta.
*EPISODIO 5: SOPHITIA*
Condizione: sconfiggetela con una Critical Edge (continuata) quindi eliminate normalmente il vostro doppio.
Arma ricevuta: quinta, ricarica la vostra energia.
*EPISODIO 6: SIEGFRIED*
Condizione: eliminatelo entro venti secondi.
Arma ricevuta: sesta.
*EPISODIO 7: LI LONG*
Condizione: sconfiggetelo prima di morire avvelenati.
Arma ricevuta: settima.
*EPISODIO 8: ROCK*
Condizione: gettatelo fuori dal ring, ma non parate altrimenti perderete l'arma.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 9: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: sconfiggete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale
Ha valori massimi in quattro attributi, ma non possiede né bonus né malus.

## SEUNG MINA

*EPISODIO 1: MITSURUGI*
Condizione: sconfiggetelo entro trenta secondi.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 2: ROCK*
Condizione: sconfiggete le tre "incarnazioni" di Rock.
Arma ricevuta: seconda, assorbe la vostra energia quando usata.
*EPISODIO 3: TAKI*
Condizione: eliminatela entro quindici secondi.
Arma ricevuta: terza.
*EPISODIO 4: LI LONG*
Condizione: sconfiggetelo utilizzando solo le proiezioni.
Arma ricevuta: quarta.
*EPISODIO 5: HWANG*
Condizione: rompete la sua arma.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 6: SOPHITIA*
Condizione: sconfiggete le tre "incarnazioni" di Sophitia.
Arma ricevuta: quinta, ricarica la vostra energia.
*EPISODIO 7: SIEGFRIED*
Condizione: sconfiggetelo entro ventidue secondi, ma fate attenzione alla sua energia che si ricarica molto velocemente.
Arma ricevuta: sesta.
*EPISODIO 8:*
Condizione: eliminatelo partendo con pochissima energia.
Arma ricevuta: settima.
*EPISODIO 9: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: battete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale:

Ha valori molto alti in tutte le caratteristiche, ma non possiede alcun bonus o malus.

## VOLDO

*EPISODIO 1: SOPHITIA*
Condizione: sconfiggetela.
Arma ricevuta: seconda, infligge una lieve quantità di danno all'avversario in parata.
*EPISODIO 2: HWANG*
Condizione: eliminatelo usando solo con combo aeree.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 3: SIEGFRIED*
Condizione: sconfiggetelo entro venti secondi.
Arma ricevuta: terza, debole ma estremamente veloce.
*EPISODIO 4: CERVANTES*
Condizione: rimanete in vita fino allo scadere dei venti secondi.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 5: ROCK*
Condizione: buttatelo direttamente fuori dal ring.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 6: MITSURUGI*
Condizione: battetelo in venticinque secondi.
Arma ricevuta: quarta, molto potente ma subirete danno in parata.
*EPISODIO 7: LI LONG*
Condizione: eliminatelo normalmente prima di morire per avvelenamento.
Arma ricevuta: quinta, infligge un buon numero di danni all'avversario in parata.
*EPISODIO 8: COLOSSEO*
Condizione: eliminate i quattro avversari in fila.
Arma ricevuta: sesta, ricarica la vostra energia.
*EPISODIO 9: TAKI*
Condizione: eliminatela partendo con pochissima energia vitale.
Arma ricevuta: settima.
*EPISODIO 10: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: battete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale

Come Sigfried anche Voldo usa le Soul Edge, grande danno ma assorbono l'energia quando usate. Sono inoltre lunghe 2.6 volte il normale.

## CERVANTES DE LEON

*EPISODIO 1: CERVANTES*
Condizione: sconfiggete normalmente il vostro doppio.
Arma ricevuta: seconda.
*EPISODIO 2: SOPHITIA*
Condizione: eliminate le due versioni di Sophitia.
Arma ricevuta: terza.
*EPISODIO 3: HWANG, SEUNG MINA*
Condizione: affrontate e sconfiggete per due volte Wang e Seung Mina.
Arma ricevuta: quarta.
*EPISODIO 4: ROCK*
Condizione: buttatelo fuori dal ring prima di morire avvelenati.
Arma ricevuta: quinta, danneggia anche l'avversario in parata.
*EPISODIO 5: LI LONG*
Condizione: battetelo usando solamente proiezioni.
Arma ricevuta: sesta.
*EPISODIO 6: SIEGFRIED*
Condizione: battetelo per due volte entro venti secondi (il secondo guadagna energia).
Arma ricevuta: settima.
*EPISODIO 7: VOLDO*
Condizione: eliminatelo solo con combo aeree (guadagna energia).
Arma ricevuta: ottava, è indistruttibile e danneggia l'avversario in parata.
*EPISODIO 8: SCONTRO FINALE*
Condizione: eliminate tutti e sei gli avversari di fila.
Arma ricevuta: nessuna.
*EPISODIO 9: SOULEDGE*
Condizione: sconfiggetelo.
Arma ricevuta: nessuna.

Cervantes non possiede l'arma finale dal momento che tutte vengono ritrovate nello Story Mode.

## ROCK

*EPISODIO 1: VOLDO*
Condizione: sconfiggetelo.
Arma ricevuta: seconda, molto potente, ma riceverete danni parando i colpi.
*EPISODIO 2: MITSURUGI/TAKI*
Condizione: eliminate questi due più il vostro doppio, fate attenzione perché la vostra energia decresce durante i combattimenti.
Arma ricevuta: terza, infligge danni all'avversario in parata, ma assorbe energia quando usata.
*EPISODIO 3: HWANG/SEUNG MINA*
Condizione: sconfiggete entrambi usando solo proiezioni, attenzione perché riceverete pochissima energia tra i due combattimenti.
Arma ricevuta: quarta, danneggia lievemente l'avversario in parata.
*EPISODIO 4:COLOSSEO*
Condizione: eliminate i tre avversari in fila.
Arma ricevuta: quinta.
*EPISODIO 5: SIEGFRIED*
Condizione: vincetelo entro venti secondi, poi fate lo stesso con Li Long.
Arma ricevuta: sesta.
*EPISODIO 6: TAKI*
Condizione: eliminatelo partendo con pochissima energia.
Arma ricevuta: settima.
*EPISODIO 7: CERVANTES/SOULEDGE*
Condizione: battete entrambi.
Arma ricevuta: nessuna.

### Arma Finale

Rigenererà molto velocemente la vostra energia, ma subirete danni maggiori dai colpi degli avversari.




http://www.oldgamesitalia.net/

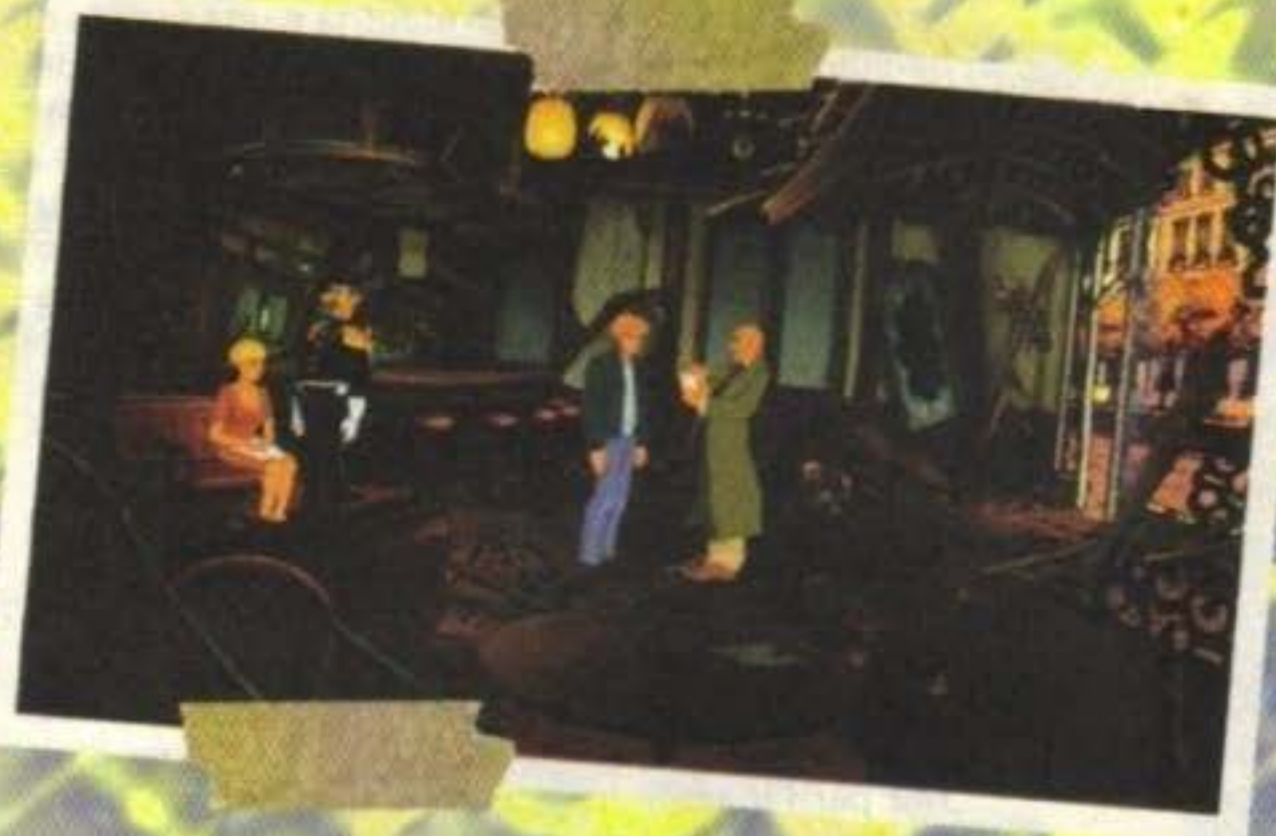
# E' IN EDICOLA

## LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER


http://www.oldgamesitalia.net/

**Siamo d'accordo. Probabilmente, Broken Sword non è certo l'ultimo gioco uscito per PlayStation. Però, le telefonate giunte in redazione ci impongono di pubblicarne la soluzione. Sperando di fare cosa gradita a tutti gli avventurieri che possiedono una PSX e una copia del gioco Sony...**

### ATTO 1: PARIGI

Per prima cosa, raccogliete il giornale e raggiungete il sito dei lavori stradali. Dopo l'intervista con Rosso nel caffè, parlate a Nico, la fotoreporter, chiedendole notizie sul clown e su Plantard (la vittima del clown), finché non vi rivela tutto quello che sa e non si decide a rivelarvi il suo numero di telefono. Tornate al sito dei lavori stradali e consegnate il giornale all'operaio, quindi prendete l'attrezzo dalla scatola che si trova all'interno della tenda. Percorrete il vicolo sulla destra della piazza del caffè e utilizzate l'attrezzo sul tombino. Prendete il naso del clown dalla prima locazione di fogne, poi il frammento di tessuto e il materiale dalla seconda e quindi salite per le scale fino al giardino soprastante. Mostrate la scheda di Rosso e il materiale trovato nelle fogne al portinaio. Chiedetegli poi notizie della giacca, quindi salutatelo e tornate al sito dei lavori stradali. Telefonate a Nico per ottenere il suo indirizzo, infine passate alla mappa di Parigi andando verso destra dalla locazione dei lavori stradali. Raggiungete Rue Jarry, parlate al fiorista per scoprire l'indirizzo di Nico. Provando ad aprire la porta, scoprirete che è bloccata; chiedete nuovamente informazioni al fiorista. A questo punto, potrete entrare nell'appartamento di Nico. Mostratele il materiale trovato nelle fogne, quindi prendete la foto. Infine, mostratele il naso del clown. Andate al Risee du Monde, mostrate la fotografia al costumista e chiedete notizie del clown. Uscite, quindi telefonate a Todryk il sarto e chiedetegli notizie su Khan (utilizzando l'icona della fotografia). Raggiungete l'Hotel Ubu. Chiedete a Piermount notizie su lei stessa e mostratele la solita foto. Provate a prendere la chiave e

http://www.oldgamesitalia.net/

chiedetele informazioni sulla chiave stessa, poi interrogatela sia sulla chiave che sull'assassino. Quando il portiere se ne andrà, prendete la chiave, salite le scale e utilizzate la chiave sulla prima porta a destra. Aprite la finestra e uscite passandoci attraverso. Una volta fuori, entrate passando dalla finestra alla vostra destra. A questo punto, tentate di uscire passando dalla porta... Quando l'assassino sarà sparito, perquisite i calzoni che ha lasciato sul letto per trovare la carta di identità e una scatola di fiammiferi, quindi uscite dalla stanza e tornate dal portiere, a cui dovrete mostrare la carta di identità e chiedere informazioni sulla cassaforte. Mostrate a Piermount la carta d'identità, in modo da farvi aiutare e consegnare il manoscritto dalla cassaforte. Tornate nella prima stanza che avete visitato, andate alla finestra e gettate il manoscritto fuori. Uscite dall'hotel (non preoccupatevi se venite perquisiti da Flap e Guido), andate nel vicolo dietro all'edificio e raccogliete il manoscritto. A questo punto, parlate con Nico del manoscritto e raggiungete, utilizzando la mappa, il Museo. Esaminate il treppiedi al centro della stanza, quindi uscite dal Museo e raggiungete l'aeroporto, sempre servendovi della mappa. (Nota: se volete, potete tornare all'appartamento di Nico e dirle che state per partite per l'Irlanda; in questo modo sentirete subito parlare di Peagram). Prendete un aereo per l'Irlanda.

### ATTO 2: IN IRLANDA

Se siete arrivati in Irlanda senza aver parlato con Nico, dovrete andare da O'Brien per scoprire informazioni su Peagram - troverete O'Brien in un angolo del bar. Dopodiché, potrete andare a parlare con Maguire e chiedergli notizie su Peagram e il sito degli scavi. Raggiungete MacDevitts, parlate a Ron e quindi salutatelo. Aspettate che Ron lasci una trappola sul tavolo, quindi prendete la trappola non appena Ron starnutisce - dovrete essere molto veloci. Chiedete poi a Sean Fitzgerald notizie sullo scavo, a Doyle di Peagram, dello scavo e di Sean; poi, mentre Doyle sta bevendo, prendete l'asciugamano da sotto il suo gomito. Interrogate Fitzgerald sullo scavo, poi uscite dal locale e chiedete a Maguire di nuovo notizie su Fitzgerald. Rientrate nel locale, interrogate Fitzgerald sullo scavo e su Peagram, sulla gemma e sul pacco. Non appena Fitzgerald esce dal bar, rientrate nel locale e disattivate le pompe della birra azionando l'interruttore che si trova dietro alla porta del pub. Ritornate nuovamente nel locale e chiedete a Mick Leary un drink - potrete farlo solo se il vostro bicchiere è completamente vuoto. Mostrategli la carta di identità e poi utilizzate la trappola sulla presa del lavabicchieri. Entrate nella cantina e sciogliete il nodo che tiene bloccata la botola, quindi uscite dalla cantina, andate sulla strada e aprite la botola dall'esterno. Ora potrete entrare nella cantina e prendere la gemma. Aprite il rubinetto e bagnate l'asciugamano, poi uscite dal pub e dirigetevi verso il Castello; già che ci siete, dite al fattore della sparizione di Fitzgerald. Scalate il pagliaio per arrivare al muro del Castello, quindi inserite la chiave nel muro stesso, infine cliccate sul buco nella parte superiore per completare la scalata. Avvicinatevi alla capra passando a destra della tinozza (basta cliccare sulle scale). Non appena venite scaraventati a terra dalla capra, cliccate sull'aratro in fondo a sinistra. In questo modo, riuscirete a intrappolare la capra e potrete utilizzare la scala per raggiungere il sito degli scavi. Prendete un po' di gesso dal fondo

del sacco, spostate il mattone di pietra in modo che cada sulla sabbia, quindi sollevatelo per trovare i fori. Utilizzate il gesso sui fori tra la sabbia, quindi solidificatelo utilizzando l'asciugamano bagnato (se nel frattempo si è asciugato, dovrete andare nella cantina e metterlo di nuovo sotto il lavandino). Prendete lo stampo in gesso e utilizzatelo sui buchi nel muro. In questo modo, potrete entrare nella stanza segreta.

### ATTO 3: PARIGI

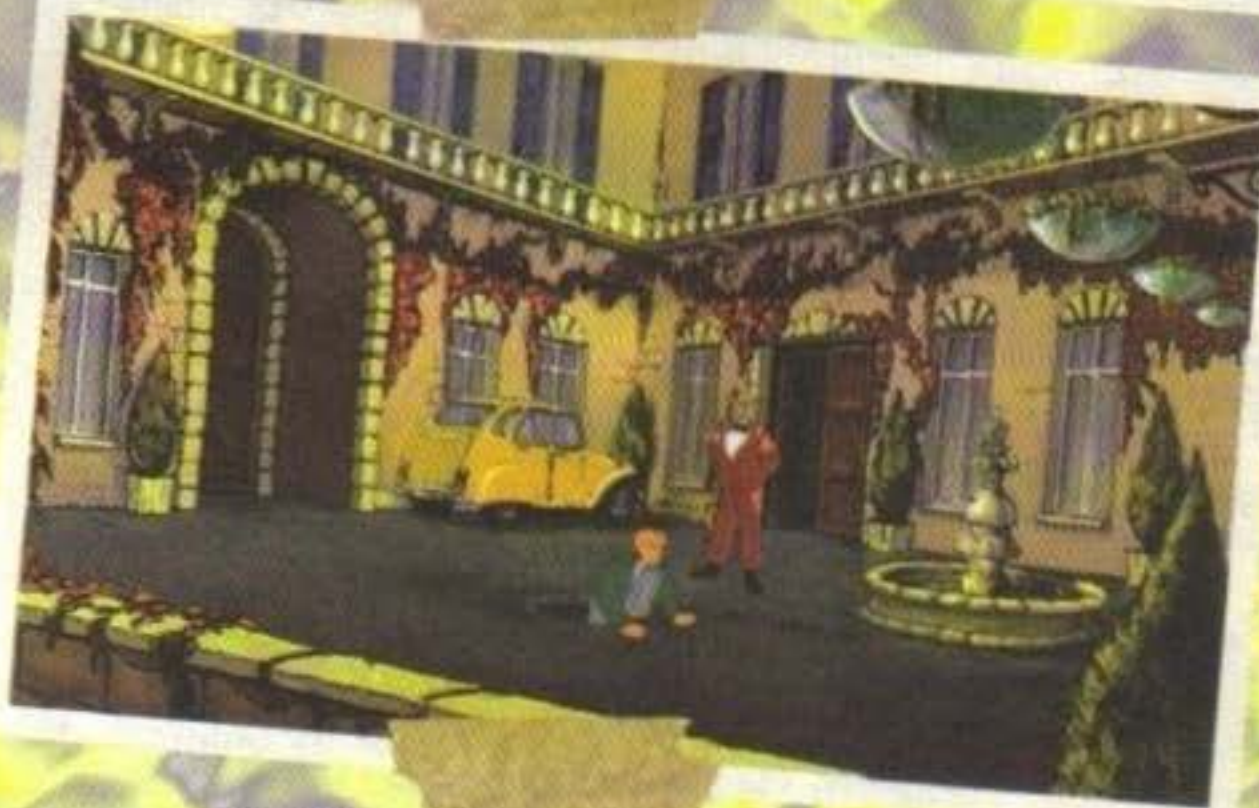
La prima cosa che dovrete fare, non appena tornate a Parigi, è mostrare la gemma a Nico, quindi dirigetevi alla Polizia. Qui dovrete chiedere a Moue notizie su Marquet. Andate poi all'ospedale e chiedete di Marquet anche alla reception. Mostratele la vostra carta d'identità, quindi parlate di Grendel finché non vi dà le informazioni che cercavate.

Percorrete il corridoio, quindi parlate con Sam e scollegate la macchina per le pulizie. Quando Sam va via, tornate verso il mobiletto e prendete il camice da dottore. Ritornate alle reception e parlate con il tizio vicino alla porta. Ripercorrete il corridoio fino al reparto e cercate di superarlo; verrete ostacolati da un paziente. Parlate quindi con Benior, consegnategli il manometro e spiegategli come utilizzarlo su Eric Sopmash (l'icona a destra delle due disponibili). Entrate nella stanza di Marquet e parlategli utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione. (Nota: quando Marquet muore, ritornerete automaticamente all'appartamento di Nico). Andate al Museo e chiedete a Lobineau notizie sul manoscritto e il cavaliere finché non vi parla della Spagna. Aspettate che la guardia distolga lo sguardo e aprite la finestra. Mentre la guardia sarà occupata a chiudere la finestra, nascondetevi nel sarcofago e attendete l'inizio del raid, quindi premete l'asta del totem.

## ATTO 4: LE CATACOMBE DI MONTFAUCON

(Nota: potrete iniziare questo atto solo quando apparirà il giocoliere). Parlate al giocoliere e tentate di imitarlo, quindi parlate con il gendarme e mostrategli il naso da clown. Chiacchierate nuovamente con il giocoliere e tentate per la seconda volta di imitarlo. Quando sia il gendarme che il giocoliere se ne vanno, utilizzate la chiave speciale per i tombini per entrare nelle fogne. Una volta scesi, esaminate l'arco più a destra, quindi utilizzate la chiave per frantumare il gesso. Tirate la leva ed esaminate il meccanismo, poi salite sulla barca e tirate la boma verso il percorso a destra. Abbassate la catena, prendete il gancio e attaccatelo al dente esposto. Salite di nuovo sulla barca e fate ruotare l'argano; in questo modo, potrete entrare nella stanza successiva dove, guardando attraverso il foro, potrete assistere all'incontro dei Templari. Guardate attraverso il buco una seconda volta per vederli andar via, infine scendete le scale, mettete il treppiedi sul piedistallo al centro del cerchio e posizionate la gemma sul treppiedi stesso.

## ATTO 5: IN SPAGNA

Utilizzate l'indicatore di pressione sul tubo posto vicino alla finestra, nel punto in cui penetra nella casa. Entrate poi nell'abitazione, percorrete il passaggio fino al retro dell'edificio e quando il cane respinge George nel corridoio, cliccate sull'armatura. Salite le scale e parlate con la Contessa, utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione. Prendete la Bibbia dal leggio, esaminate il percorso segnato sul leggio e chiedete informazioni su di

esso alla Contessa. Parlate nuovamente con la Contessa, mentre Lopez è occupato a prendere i pezzi.

### Enigma degli scacchi:

I pezzi bianchi possono essere piazzati solo nella colonna in mezzo. Mettete il Re nero in scacco matto, posizionando l'alfiere in alto, il cavallo in mezzo e il Re esattamente nella casella sotto al cavallo.

### ATTO 6: IN SIRIA

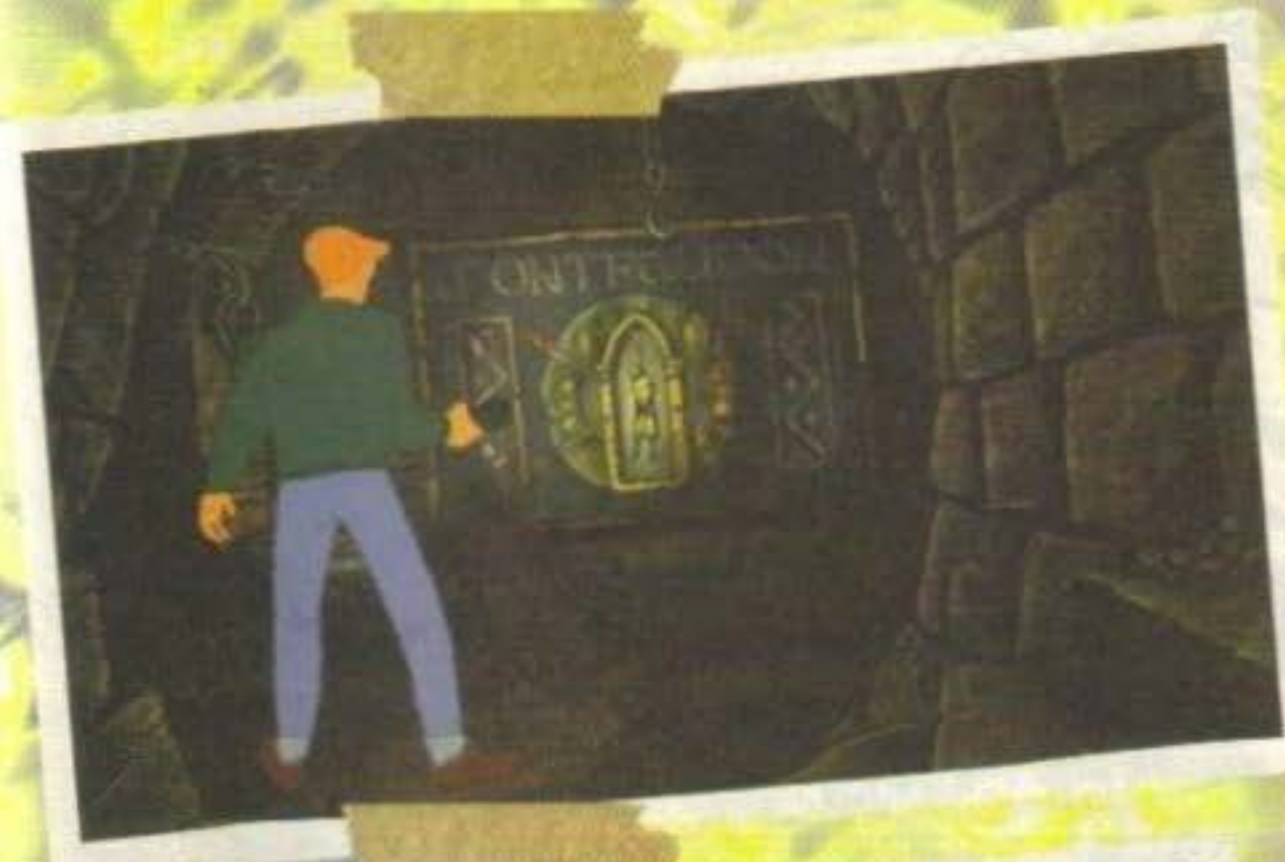
Salite le scale a destra, mostrate la scatola di fiammiferi al venditore di tappeti e cliccate poi sulle scale per raggiungere il Club. Una volta arrivati, provate a entrare nelle toilette del Club, quindi leggete il cartello e chiedete informazioni sul cartello stesso a Ultar. Ritornate poi nella strada principale. Parlate, dopo averlo esaminato, con Arto, che si trova vicino ai gradini che conducono al venditore di tappeti, dopodiché parlate con Nejo chiedendogli notizie di Arto, e offritegli la palla rossa. Rispondete affermativamente alla sua domanda,

poi utilizzate la stessa frase con Arto, quindi tornate da Nejo e parlategli nuovamente. Rientrate nel club e date la spazzola al manager. Entrate nella toilette, aprite il porta-asciugamano e prendete l'asciugamano stesso. Andate alla bancarella di Nejo - lo troverete a giocare con la palla. Colpite il gatto e poi suonate il campanello al banco, quindi raccogliete la statuetta rotta. Utilizzate il tessuto sulla statua, che ora potrete vendere a Duane in cambio di 50 dollari. Tornate ancora una volta al club e mostrate a Ultar la fotografia, quindi parlateci insieme finché non si offre di portare George alla Bull's Head Hill, infine consegnategli i 50 dollari. Incontratevi con Ultar al camion e consegnategli l'asciugamano. Prendete il bastone dal cespuglio e utilizzatelo per tagliare l'asciugamano, quindi utilizzate il bastone sulla fessura vicina all'orlo della collina per scendere verso il basso. Esaminate la nicchia nella roccia finché non trovate un anello, che dovrete subito tirare. Perquisite il cadavere di Klausner, esaminate il Baphomet e leggete l'iscrizione. Non mentite a Khan. Quando vi offre di lasciarvi liberi in cambio della vostra parola, accettate di stringergli la mano, ma selezionate la sirena. Mentre Khan è a terra, saltate dalla collina.

### ATTO 7: LA CHIESA DI MONTFAUCON

Mostrate il calice ossidato al prete e permettetegli di pulirlo. Esaminate la tomba a destra appoggiata contro il muro (utilizzate il pulsante sinistro per scoprire i riferimenti biblici). Esaminate la pergamena nella mano della statua e poi utilizzate le lenti con la pergamena. Parlate di nuovo con il prete per riprendervi il calice, quindi uscite e raggiungete il Museo, dove dovrete parlare con Lobineau del Baphomet. Raggiungete il sito del Baphomet utilizzando la mappa di Parigi.

### ATTO 8: GLI SCAVI ALL'ISTITUTO NERVAL

Scendete le scale, quindi cliccate sulla porta a destra (è la toilette). Chiedete alla guardia le chiavi (con l'icona della spazzola), quindi utilizzate le chiavi sulla porta, entrate e prendete il sapone dal lavandino. Usate il mazzo di chiavi sul sapone per creare un'impronta della chiave della stanza degli scavi. Utilizzate poi il gesso sull'impronta, infine mettete il sapone sotto il rubinetto aperto per bagnare il gesso e creare una copia della chiave.

Tornate dalla guardia e riconsegnatele le chiavi, uscite e provate a utilizzare la chiave di gesso sul barattolo del pittore. Tornate nell'anticamera (dove si trova la guardia) e telefonate a Nico. Tornate dal pittore e parlategli del telefono, quindi immergete la chiave nel barattolo per farla sembrare vera. Ritornate nell'anticamera della guardia, esaminate il termostato sul muro di sinistra, quindi parlate con la guardia a riguardo del termostato stesso. Cliccate sul termostato per abbassare la temperatura e aspettate che la guardia indossi i guanti, prendete nuovamente le chiavi, scambiate la chiave finta con quella vera e riconsegnate il mazzo di chiavi alla guardia che, con i guanti, non può accorgersi al tatto della differenza. Utilizzate la chiave appena ottenuta sulla porta di sinistra, poi telefonate a Nico e aspettate ulteriori sviluppi. Tornate nell'anticamera, utilizzate la chiave sulla porta di sinistra per entrare nella stanza degli scavi. Mettete il calice lucidato sulla traccia al piano inferiore per assistere alla proiezione. Tornerete automaticamente all'appartamento di Nico. A questo punto, dovete tornare in Spagna.

## ATTO 9: IN SPAGNA

Prendete lo specchio dalla stanza degli attrezzi, parlate con la Contessa e poi andate al mausoleo, dove dovrete esaminare la candela. Utilizzate il gancio apposito per chiudere la finestra, quindi il tessuto sul gancio e dategli fuoco con la candela del leggio. Accendete la candela con il tessuto incendiato per poter prendere la chiave di pietra, quindi raccogliete anche la Bibbia, che consegnerete alla Contessa, a cui dovrete far cercare i riferimenti necessari. Parlate con Lopez dei pozzi e di come trovarli, quindi prendete il ramoscello dall'albero, passando dalla finestra nella stanza degli attrezzi e mostratelo a Lopez. Esaminate la testa del leone e tirate il dente, poi spostatevi IMMEDIATAMENTE! Esaminate il muro esposto, quindi utilizzate lo specchio sul raggio di luce che scende dal pozzo per illuminare la toppa sul muro - per trovarla, basta toccare il muro - inserite poi la chiave di pietra nella toppa. Ritornerete automaticamente da Nico: ora potrete uscire e andare all'aeroporto per raggiungere Bannockburn.

## ATTO 10: SUL TRENO

Tentate di uscire dallo scompartimento per far arrivare la guardia. Uscite nuovamente dallo scompartimento e percorrete il corridoio a sinistra. Dopo il confronto con Guido, che spunterà fuori da uno degli scompartimenti, seguite il corridoio verso sinistra fino in fondo al treno, dove incontrerete Eklund. Tornate poi al vostro scompartimento. Raggiungete il secondo scompartimento e parlate a Geordie, sulla sinistra. Aprite il finestrino e salite sul tetto della vettura, dirigetevi verso destra ed entrate nel vagone bagagli. Quando Guido cadrà dal treno, azionate il freno a mano. Cercate di staccare la carrozza, parlate con Nico e poi tentate di nuovo di staccare la carrozza.

## ATTO 11: IN SCOZIA

Quando sarete nella torre della chiesa, girate la manovella del meccanismo per romperla. Prendete anche i denti e l'asse, poi guardate tra i detriti finché non trovate un secondo dente. Utilizzate entrambi i denti sul demone, quindi utilizzatevi sopra la manovella. Entrate nella cripta e raggiungete l'uscita. Infine, per completare l'opera e rovinare i piani del Gran Maestro, prendete la torcia più vicina e lanciatela verso la polvere da sparo.

# Virtua Fighter 3

**Virtua Fighter 3 ha sconvolto il mondo dei coin-op, ma resta sempre un picchiaduro e poteva GP lasciarvi senza una guida? Certo che no...**

## LEGENDA

**G** - Parata
**P** - Pugno
**K** - Calcio
**E** - Escape
**A** - Avanti
**I** - Indietro
**S** - Su
**G** - Giù
**G/** - Giù contemporaneamente a...

Ricordate che, le mosse base, come i pugni, i calci, i pugni bassi, i calci bassi ecc. sono le stesse per tutti i personaggi, per questo motivo le abbiamo incluse solo una volta tra le mosse di Akira.

Inoltre, questa è solo la prima parte della nostra guida a *Virtua Fighter 3*. Il prossimo mese vi mostreremo le combo più letali e una accurata collezione delle speciali più efficai. Non vorrete mica perdervelo vero?




http://www.oldgamesitalia.net/

## AKIRA

**PUNCH:** P
**PUNCH/KICK:** P+K
**PUNCH/BODY BLOW:** P+P
**STANDING PALM:** I+A+P
**LOW PUNCH:** G+P
**LOW BACKFIST:** G/A+P+K
**LOW KICK:** G+K
**YOHO UPPERCUT:** G/A, G/A+P
**DOUBLE PALM:** G/I+A+P
**SINGLE PALM:** G/A+P
**ELBOW:** A+P
**DASHING ELBOW:** A+A+P
**SUPER DASHING ELBOW:** A+A+A+P
**DASHING SHOULDER RAM:** G/A+P+K
**DOUBLE FIST STRIKE:** I/A+P+K
**BODYCHECK:** I/A+A+P+K
**SHIN KICK:** G/A+K
**SINGLE JUMP KICK:** A+A+K
**DOUBLE JUMP KICK:** A+A+K+K
**DODGING SIDE KICK:** G/A+K+E
**BREAK GUARD:** A+P+G
**SURPRISE EXCHANGE:** G/I+P+G
**WALL BODYCHECK:** G/A+P+G

## AOI

**SWEEP:** G+K+G
**OVERHEAD CHOP:** G+F+P
**OVERHEAD SUPER CHOP:** G/A+P+K
**DOUBLE PUNCH/ELBOW:** P+P+A+P
**ANKLE KICK:** G+I+K
**DODGING SIDE KICK:** G+A+K+E
**TRIPLE PUNCH:** P+P+P
**TRIPLE PUNCH/SWEEP:** P+P+P+G+K
**TRIPLE PUNCH/KNEE:** P+P+P+K
**MACHINE GUN SIDE CHOP:** P+K+P+P
**ELBOW SPINNING STRIKE:** A+PP
**DOUBLE SIDE CHOP:** P+K+P
**SPINNING STRIKE:** A+P+K
**HELIX:** A+A+P+K
**RETREATING CHOP:** I+I+P+K
**BACKWARDS AKUMA DROP:** G+S+P
**FORWARDS AKUMA DROP:** G+S+P
**GROUND CHOP:** G+A+P
**BACKWARDS SPIRAL LEAPING FIST:** S+P
**KICKFLIP REVERSAL:** S+I+P+K
**CRESCENT REVERSAL:** I+P+K
**HAIR GRAB TAKEDOWN:** G+I+P+G
**ROTARY THROW:** P+G
**DOUBLE LOW PUNCH CONTINUATION:** I+I+P+G+P

http://www.oldgamesitalia.net/

# JACK

**SHIN SLICER:** G+K+G
**LIGHTNING KICK:** G+P+K
**LIGHTNING KICK 2:** G+P+KK
**LIGHTNING KICK 3:** G+P+KKK
**LIGHTNING KICK 4:** G+P+KKKK
**LIGHTNING KICK 5:** G+P+KKKKK
**SHOT KNEE:** G/I+P+K
**BEAT KNUCKLE BACKFIST CRESCENT:** P+K+P+K
**BEAT KNUCKLE BACKFIST:** P+K+P
**PUNT KICK:** A+A+K
**SIDE HOOK KICK:** I+K
**BACKFIST CRESCENT:** I+P+K
**KICK BACKFIST SWEEP:** K+P+G+K
**BRAIN BUSTER:** P+G
**ARM LOCK AND KNEE:** G/A, G/A+P+G
**TRIP AND HAMMER:** A+I+P+G
**CLOTHESLINE TAKEDOWN:** A+A+P+G
**BULLDOG:** P+G
**TRIPLE KNEE BASH AND AXE KICK:** P+G
**OFF THE WALL BULLDOG:** A+A+P+G
**SWITCH STANCE:** G+G
**HOOK PUNCH:** G/A+P
**BACKWARDS JUMPING KNEE POUNCE:** S+P
**GROUND KICK:** G+A+K

# JEFFRY

**KENKA UPPER:** G/A, G/A+P
**UPPERCUT:** G/A+P
**DOUBLE UPPERCUT:** G/A+PP
**TRIPLE UPPERCUT:** G/A+PPP
**TWO FISTED HAMMER:** I+G+A+P
**HELL DUNK HAMMER:** G+P+K
**DODGING HELL STAB:** A+P+K
**STOMACH CRUSH:** I+G+A+P+K
**STOMACH CRUSH AND LIFT-UP THROW:** I+G+A+P+K+G+P+G
**HEAD BUTT:** I+A+P+K
**TOE KICK OF DOOM:** G+K+G+A+P+G
**SHOT KNEE HOOK:** I+K+P
**TORNADO HAMMER:** A+I+P
**MACHINE GUN HELL STAB:** P+E+P+E+P+E
**BUTT BOMB POUNCE:** G+S+P
**CRAB POUNCE:** S+P
**GROUND STOMP:** G+A+K
**FIREMAN'S CARRY:** P+G
**CRUCIFIX PILE DRIVER:** G+A+G+A+P+G
**MILITARY PRESS:** I+P+G
**COCONUT CRUSH:** P+G
**HELL STAB:** P+E
**DOUBLE HELL STAB:** P+E+P+E
**ARM EXTENSION:** I+AA+I+P+G

http://www.oldgamesitalia.net/

# KAGE

RISING DRAGON PUNCH: A+G+G+A+P
WHIRLING CHOP: G+P+K
SHUTO CHOP: A+P+K
INVERTED KICKFLIP: G+A+K+G
HELIX HEEL KICK: I+P+K
STEPPING BACK THRUST: I+K+G
LONG LEAPING KNEE POUNCE: S+P
MEDIUM LEAPING FOOT POUNCE: S+P
SHORT LEAPING HEAD POUNCE: S+P
AXE KICK STOMP: G+AK
SHINSODAN: CAPRIOLA, I+A+P
RISING DRAGON PUNCH: CAPRIOLA, A+G+G+A+P
FLYING KICK: CAPRIOLA, I+A+P+K+G
FRANKENSTEINER: S+P+G
TEN FOOT TOSS: I+P+G
TEN FOOT TOSS IZUNA DROP: I+P+G+S+P+G
CARTWHEEL: I+E
DOWNWARD SIDE CHOP: P+K
SPINNING CHOP: G/A+P+K
SIDEKICK: G/A+K
FLYING CORKSCREW: AA+K+G
DOUBLE PUNCH HELIX: PP+I+P
DOUBLE PUNCH HELIX HEEL KICK: PP+I+P+K
STEPPING BACK THRUST: I+K+G

# LAU

KNIFE HAND: G+A+P
KNIFE HAND PUNCH: G+A+PP
LIFTING PALM: G+A+P
LIFTING PALM PUNCH: G/A+PP
LUNGING KNIFE HAND TRIPLE PUNCH: G/A+G/A+PPP+K
WATER WHEEL DROP: P+G
SHOULDER WHIP: G+A+G+A+P+G
OVERHEAD CANNON: A+P+G
BACK DROP: I+P+G
STUMBLING TRIP: I+G+P+G
FACE GRAB: I+A+P+G
REAPING THROW: P+G
DDT: P+G
OFF THE WALL OVERHEAD CANNON: A+P+G
BACK DROP WALL SLAM: I+P+G
BACKFLIP: G+S+I
KNIFE HAND DOUBLE PUNCH KICKFLIP: G+PPP+I+K
KNIFE HAND DOUBLE PUNCH CRESCENT: G+PPP+K
KNIFE HAND DOUBLE PUNCH SWEEP: G+PPP+G+K
DOUBLE LOW KICK: G+K+K
TRIPLE LOW KICK: G/KK+G+K
TRIPLE LOW KICK SWEEP: G/KK+G+KK+G
ELBOW SINGLE PALM: A+P+I+A+P
CARTWHEEL KICK: S+A+K
REVERSE KICKFLIP: S+I+K

http://www.oldgamesitalia.net/

# LION

DODGING PECK: G+I+P
DODGING DOUBLE PECK: G+I+PP
CREEPING PECK: G+A+P
CREEPING DOUBLE PECK: G+A+PP
WIND UP SWIPE: G+A+P+K
HANDSTAND KICK: G+I+K
TRIP THROW: P+G
THROUGH THE LEGS: G+A+P+G
KICKFLIP THROW: G+A+P+G
ALPHA COUNTER: A+A+P+G
PIGGY BACK: P+G
FRONTAL PIGGY BACK: A+I+P+G
REAPING THROW: I+P+G
SKY STRIKE KICK: I+A+P+G
NECK CHOKER INTO THE WALL: S+A+P+G
CARTWHEEL: G+S+I
BACKWARD SIDESTEP: S+I+E
FORWARD SIDESTEP: S+A+E
UPPERCUT: G/A+P
UPPERCUT SWIPE: G/A+PP
LUNGING POKE: AA+P
ELBOW LUNGING POKE: A+PP
OVERHEAD POKE: S+P+K
DODGING DOUBLE POKE: I+P+K
SPINNING SWIPE: A+P+E

# PAI

LOW BLUE FIST PUNCH: G/A+PP
LOW BLUE FIST PUNCH UPPER: G/A+PP+A+P
LOW BLUE FIST PUNCH KICKFLIP: G/A+PP+I+K
LUNGING UNDERHAND CHOP: I+P
HIGH REVERSAL: I+P+K
PULL DOWN THROW: P+G
CARTWHEEL OVER STANDER: G+A+P+G
FLIP OVER THROW: G+A+P+G
OVERHEAD CANNON: A+P+G
DDT: A+I+P+G
REAPING THROW AND PUNCH: A+A+P+G
STUMBLING TRIP: I+G+P+G
ROLL OVER THROW: I+A+P+G
TRAP AND BACK PUNCH: P+G
REVERSE STUMBLING TRIP: P+G+K+G
HIGH/MID INASHI: A+P+K
GROUND PUNCH: G+A+P
BACKWARDS JUMPING KNEE POUNCE: S+P
LUNGING KICK: A+A+K
RETREATING CHOP: G+I+P
FLYING KICK: CORSA+K
SWEEP: G+K+G
QUICK SWEEP: G/I+K+G
PUNCTURE FIST: AA+P
PUNCTURE FIST JUMP KICK: AA+P+K

# SARAH

DRAGON CANNON: G+I+K
ILLUSION KICK: G/A+KK
LOW ILLUSION KICK: G/A+KK+I+K
LOW ILLUSION PUNT KICK: G/A+KK+I+K
MIRAGE KICK: G+A+KKK
RISING KNEE: G+A+K
DESCENDING KNEE: G+A+KK
FULL SPIN DIVE: S+K+S+P
DODGING SIDEKICK: G+A+K+E
SIDE HOOK KICK: G+I+K+G
HEEL SEED: S+I+K+G
TORNADO KICK: S+A+K+G
SUPLEX: P+G
CLOTHESLINE TAKEDOWN: A+A++P+G
LEG HOLD TAKEDOWN: I+A+P+G
QUADRUPLE KNEE BASH: I+P+G
BACKWARDS MOONSAULT: S+A+P
RUNNING KNEE: CORSA +K+G
BACKFLIP: G+S+I
KNEE SMASH KICK: I+K
SHIN SLICER: G+K+G
LUNGING SWEEP: G/A+K+G
ELBOW OVERHEAD EDGE KICK: A+P+I+K

# SHUN

DRUNKEN SWEEP: G+P+K
DOUBLE DRUNKEN SWEEP: G+P+KK
TRIPLE DRUNKEN SWEEP: G+P+KKK
OLD MAN KNIFE: G/A+P
OLD MAN KNIFE BACKFIST: G/A+P+I+P
LUNGING UPPER: I+G+A+P
THRUST PUNCH: P+K
THRUST PUNCH SACRIFICE STRIKE: S/I+P+K
TWISTING DOUBLE FISTED STRIKE: A+P+K
TWO FISTED SACRIFICE STRIKE: S+I+P+K
FALLDOWN KICK: I+K
MULE KICK: S+K
SACRIFICE DROP KICK: S+I+K
HOPPING SPIN KICK: K+G
SCORPION KICK: G+K+G
HANDSTAND: A+I
ROLLING ELBOW SMASH: HANDSTAND, P+K
DRUNKEN FRANKENSTEINER: HANDSTAND, P+G
DANCES WITH PUNCHES: P+G
TIDY BOWL THROW: P+G
DRINK: G+P+K+G
LOW BACK PUSH: G+I+P
LOW BACK PUSH SWEEP: G+I+P+K
STEPPING FLIP OVER KICK: S/A+K
DODGING CARTWHEEL KICK: A+K+E

http://www.oldgamesitalia.net/

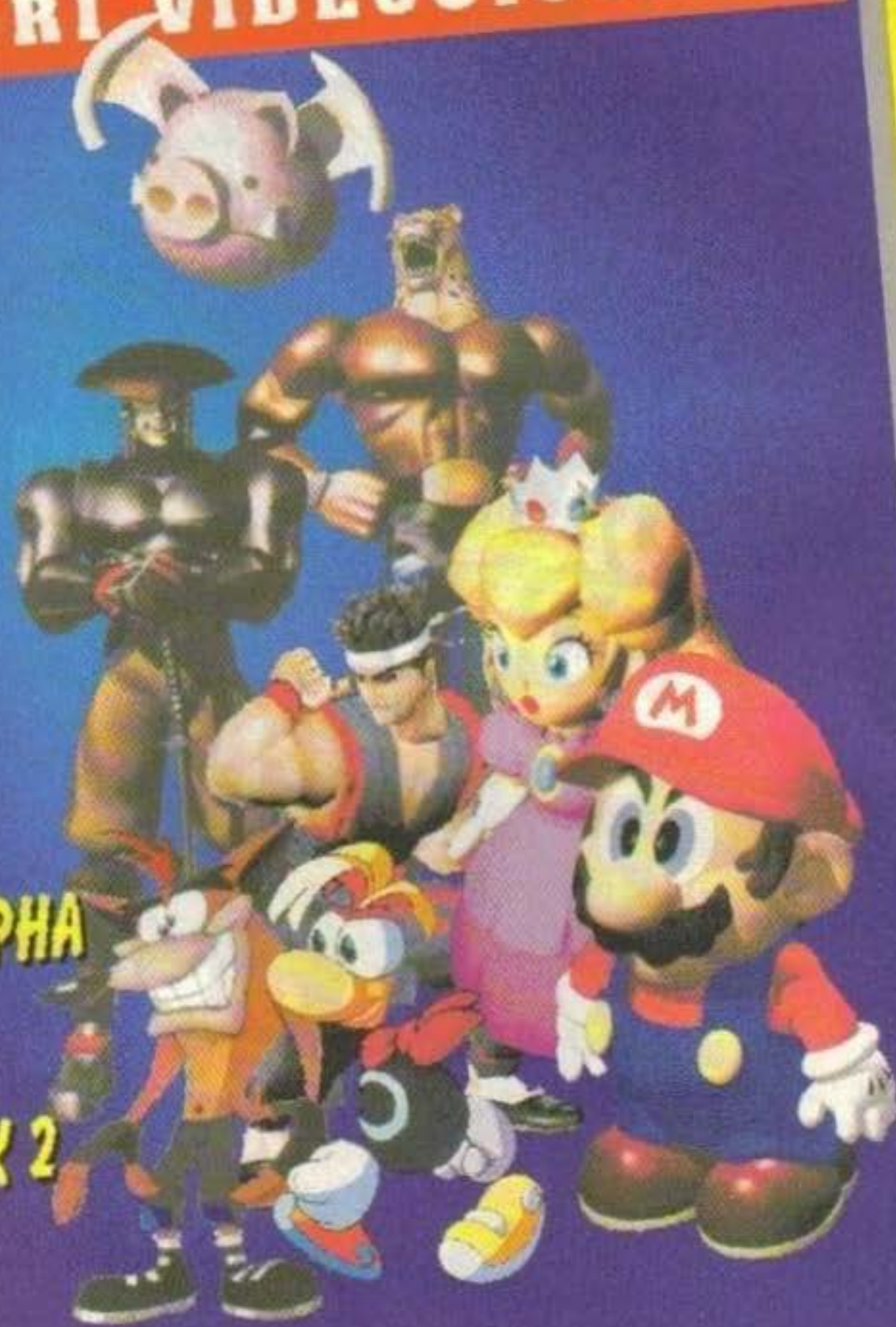
## TAKA

RISING TWO HANDED UPPER: G+A+G+A+P
SLAP: G+A+P
ELBOW TOSS: A++P+A+I+P+G
SHORT SUMO THRUST: A+A+P
SHORT SUMO THRUST PUNCH: AA+PP
SHORT SUMP THRUST DOUBLE PUNCH: AA+PPP
BEAT KNUCKLE: P+K
OPENING LOW CAT'S TRICK: G+P+K+G
LOW CAT'S TRICK: G+P+K+G
GROUND SLAP: G+A+P
GROUND STOMP: G+A+K
HIP TOSS: P+G
HEAD GRAB AND TRIP: G+I+P+G
SUMO TOSS: G+I+P+G
SIDE SUPLEX: G+A+P+K+G
HANGING DROP THROW AND STUMBLE: P+K+G
TRIPLE WALL SMASH: A+A+P+G
CATCH: I+A+P+G
RUNNING THRUST: CORSA, P+K
UPPERCUT: G/A+P
UPPERCUT THROW: G/A+P+A+P+G
FIVE PUNCH RUSH HEAD THRUST: PPPPP+A+P
HEAD GRAB AND WRIGGLE: I+A+P+G
BEAR HUG AND SPLASH: AA+P+G

## WOLF

SCREW SHOT: A+I+P
SCREW LARIAT: A+I+PP
ATTACK LARIAT: A+P+E
TOMAHAWK CHOP: S+A+P
TOMAHAWK CHOP THROW: S/A+P+A+P+G
TOMAHAWK FLASH: A+P+K
ARROW KNUCKLE: G+P+K
OVERHEAD DRAGON FISH BLOW: A+PP
HOOK PUNCH: G+I+P
FALLING SCISSOR KICK: K+G
HIGH JUMPING ELBOW DROP: G+S+P
BODY SLAM: G+A+P+G
STEINER SCREWDRIVER: G+A+G+A+P+G
WRIST LOCK AND SWING: A+I+P+G
GIANT SWING: I+A+P+G
TIGER DROP: G+A+P+K+G
GERMAN SUPPLEX: P+K+G
CATCH-CHANGE SHOVE AND GRIND:
A+P+G+A+P+G+G+A+P+G
SHOULDER RAM: I+A+P
BALLET KICK: A+K+G
FRONT ROLL KICK: I+A+K+G
LEVEL BACK CHOP: P+K
DRAGON SUPPLEX: I+P+G

http://www.oldgamesitalia.net/

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA
DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!

NELLE PRINCIPALI EDICOLE

# RANDOM

## FINAL DOOM

Final Doom per PlayStation é senza dubbio un bel gioco ma é anche abbastanza difficile. Per tutti quelli che fossero rimasti bloccati in qualche livello, ecco qua i codici.

## BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Per poter controllare Uranus aspettate che nella schermata principale scorrino le parole da sinistra verso destra e quindi premete R1, L2, X, L1, R2 e (cerchio) sul pad uno. Se tutto ha funzionato il cursore dovrebbe diventare blu e dovreste sentire un effetto sonoro. Ora, nella schermata della selezione del personaggio, andando sul punto interrogativo (e tenendo premuto select), potete scegliere sia Uranus che Master. Inoltre, per controllare Sho e Vermillion, ripetete il codice per Master e Uranus e quindi premete velocemente (cerchio); R2, L1, X, L2 e R1 sul secondo pad. Adesso il cursore dovrebbe essere diventato rosso e andando nella schermata per i personaggi, muovetevi ancora sul punto interrogativo e tenete premuto select.

## ROBO PIT

Per selezionare il livello in questo piccolo capolavoro solamente andate sul Game Menu e premete contemporaneamente R1,R2,L1,L2.

## BUSTA-A-MOVE 2

Extra crediti: andate nella schermata delle opzioni e posizionatevi sulla scritta "credits". Ora premete sinistra, destra, R1,R2,L2,L1, in alto e poi in basso e infine (cerchio).
Livelli Extra: alla schermata del titolo premete R1, in alto, L2 e in basso.
Personaggi aggiuntivi: selezionate il "puzzle-game" e proseguite fino alla mappa. Adesso premete destra, destra, in alto, in basso e infine L1, L2, R1 e R2 assieme.

## LOADED

Per ottenere qualche facilitazione durante il gioco mettete in pausa ed eseguite i seguenti codici:
Potenziamento armi: destra, in basso, destra e triangolo.
Vite: sinistra, basso, destra, triangolo, quadrato, X e cerchio.
Smart Bomb: R1, R2, X, triangolo, quadrato e cerchio, R1, R2, cerchio, cerchio e quadrato.
Passaggio livelli: X, R1, triangolo, R1, quadrato, cerchio, R2, R2, X, quadrato, traingolo e X.

## DIE HARD TRILOGY

Eccovi qualche codice per la versione videoludica delle avventure di Bruce Willis. Ogni codice và immesso tenendo premuto R2:
Invincibilità: destra, alto, basso, quadrato.
Granate: destra, quadrato, basso, cerchio.
Munizioni infinite: destra, alto, basso, basso, quadrato, destra.
Munizioni aggiuntive: basso, quadrato, quadrato, destra.
Grasso grasso vado a spasso: destra, quadrato, quadrato, basso.
Proiettili impazziti: basso, quadrato, triangolo, basso.
Sickmen: dieci volte triangolo e destra per quattro volte.

## FORMULA 1

Voci di corridoio assicurano che c'é una pista segreta in Formula 1. Per toglervi ogni dubbio seguite le indicazioni qua sotto: settate il gioco a livello medio e completate vittoriosamente la stagione. A questo punto avrete disponibile una nuova pista. Ricordatevi di salvare il gioco così da non dover ripetere il tutto.

## RIDGE RACER REVOLUTION

Se volete guidare la Devil Car ma non riuscite a battere il compiter cercate, dopo averla superata nei due momenti in cui si ferma, di utilizzare al meglio lo specchietto retrovisore e bloccatela facendola finire contro di voi.

## FIGHTING VIPERS

Opzioni aggiuntive: completate il gioco a livello hard o superiore.
Testone: combattete 100 (!) incontri e apparirà questa opzione nel nuovo schermo delle opzioni.




http://www.oldgamesitalia.net/

Muri invisibili: eseguite 350 mosse nel training mode e quindi tornate al solito scehrmo delle nuove opzioni.
Controllare Big Mhaler: completate il gioco a livello very hard e potrete utilizzare il tamarrone nel Vs. mode.
Controllare Kumachan: combattete 50 round e quindi posizionate il cursore sul panda Kumachan e sceglietelo tenendo premuto in alto.
Nuova intro: finite il gioco a livello normal con il panda.

## MADDEN NFL '97

Volete qualche nuova fantastica squadra da capitanare? Nessun problema, alla schernata di selezione della squadra tenete premuto Z e quindi X per una scelta casuale del team. Continuate a tener premuto Z e schiacciate molte volte X per far apparire nuove opzioni.

## BLAM! MACHINEHEAD

Qualche problema nello sparatutto più venduto per Saturn? Game Power corre in soccorso

**OIL WELLS**
Q58NM LDZCQ 4HWGE
**QUAKE CITY**
TDM75 UH8OT X6BE
**DISUSED HANGARS**
VO1PP JCPP6V H4UU
**TERMITE SWAMPS**
F2F OHX8Y OE95W
**TERMITE WARREN**
42W3T JGK-P 5KK5H7
**TERMITE SWAMPS 2**
VR4T2 6EZD5 SHCMM
**INFESTED CATACOMBS**
1NBCX CXV16 PA3K1
**TERMITE HIVE**
ZFXD Y5KXJ Q2NGZ
**MOUNTAIN PASS**
2XVSD AHO3J S2MF-
**ICEBOUND HIGHWAY**
WJ8H 3Y8-D -7FRU
**ABOVE THE CLOUDS**
THYDH MZDU 3CZFK
**ORBITAL HQ**
1SOOJ3 13BP V2MW8
**MEADOWS OF DECEPTION**
YCTS6 PUUKS 28SD1
**CITADEL OF ILLUSION**
Q29LH UDUY4 21FFSD
**CORE**
WS7Y6 HQPIW BOFGK
**UNREALITY**
2RHK4 RB9RU Z1IT2

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Come al solito la saga di Mortal Kombat é piena di trucchi, e quest'ultima versione non é da meno. Alla schermata del titolo o dei diritti premete più velocemente possibile: C, bottone shift destro, A,Z,Y,C,Y, bottone shift destro,A,X (CRAZYCYRAX). Ora, al cubo di MK3 premete in alto e comparirà una nuova schermata delle opzioni.

## THEME PARK

Per avere accesso immediato a tutte le attrazioni del luna park inserite come nome "dead" e alla schermata successiva premete A e Z.

## NFL QUARTERBACK '96

Ancora una volta qualche squadra segreta. Alla schermata dei copyright premete velocemente giù e B, giù e B, giù e B, giù e C.Ora scegliete un "Preseason Match" e premete B per confermarlo.

## DONKEY KONG CONUTRY 3

Se siete ancora in clima natalizio (curatevi) vi potrà sorprendere questo simpatico trucco: alla schermata di selezione del gioco premete sinistra, destra, destra, sinistra, destra, destra, sinistra, destra, sinistra e destra. Tutto con i bottoni shift. Ora vi sarà chiesto di inserire il codice "merry", il resto é sorpresa.

## COLLEGE SLAM

Per potenziare il proprio team all'inverosimile raggiungete la schermata "Tonight's match up" e col primo pad inserite A, basso,A e destra (massima potenza). Inoltre premete Y, Y, Y, A, A, A per tirare da tre come mai avete fatto prima.

## CHRONO TRIGGER

Troppo difficile Chrono Trigger? Datevi al giardinaggio. Comunque potete facilitare le cose se nella schermata del titolo A, A, B, B, X, X, Y, Y, e quindi tenete premuto destra e sinistra per almeno sei secondi.

## EARTHWORM JIM 2

Il mago della pesca, il verme del giorno. Earthworm Jim é un osso duro, ma con qualche codice tutto migliora; mettete in pausa il gioco ed eseguite i codici.
Bubble Gun: X, X, X, X, A, B, A.
Nuke Gun: X, X, X, X, A, B, X, e select.
Vita: X, select, X, B, X, select, X, A.
Continue aggiuntivo: A, select, A, B, X, Y, X e Y.

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX

Volete una squadra con cui vincere sia più facile che mai? Andate nel "edit player mode" e posizionatevi su qualsiasi giocatore tranne il portiere. Premete X per cambiare la posizione del giocatore e così potrete assemblare una squadra di soli attaccanti o soli difensori e così via.

## MICRO MACHINES '96

Per correre nel livello dei Puffi (ma senza poter seccare la puffetta ci dispiace) iniziate una partita a otto giocatori e A, A, B, C, A, A, B, C.




http://www.oldgamesitalia.net/

Software&Co.

GiGi
ELECTRONICS

HALIFAX

LEADER



SONY

**Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726**

# VENDO

**VENDO SNES pal** completo, 1 joypad, 2 adattatori cartucce Japan - Usa, cartucce 8 bit Japan - Usa e giochi tra cui: Super Mario All Star, Super Metroid, Zelda, Castelvania IV, Flash Back. Il tutto a sole L. 500.000 solo in blocco.
Daniele - tel. 0421/460512
ore pasti

**VENDO per PSX** i seguenti giochi: Toshinden L. 40.000, NBA Jam T.E. L. 40.000, Adidas Power Soccer L. 50.000, The Need for Speed L. 55.000, Ridge Racer Revolution L. 50.000, Command & Conquer L. 70.000, Wipeout 2097 L. 60.000 ed altri.
Duilio - tel. 0584/395281
dalle 19 alle 21

**VENDO per MD** i seguenti giochi: Earth Worm-Jim 2 L. 50.000, Super Street Fighter 2 L. 60.000, MK 3 L. 50.000, Tale Spin L. 40.000, Splatter House 2 L. 40.000, The Simpsons Bart's Nightmare L. 40.000 ed altri. Inoltre vendo per PSX: Final Doom L. 80.000, Street Fighter Alpha L. 45.000.
Emiliano Zambon
tel. 0427/71585 ore pasti

**VENDO riviste TGM** nn.: 54, 57, 58, 59 fino all'86 (n° 64 con inserto mondiali 94 e n° 70 TGM special), K gennaio 94 e marzo 95, MegaConsole n° 19, CVG nn.: 27, 31 e 36, Game Power nn.: 42 e 43 in blocco a prezzo interessante.
Antonio - tel. 080/3945069

**VENDO Fifa 96** per Sega Saturn pal come nuovo a sole L. 50.000 o scambio con Wipeout, Panzer Dragoon 2, Rayman e altri. Massima serietà.
Riccardo Palombo - via Panoramica, 277 - 58019 Porto Santo Stefano (GR) - tel. 0564/817800
ore pasti

**VENDO Sega MD2** con 2 pad + i seguenti giochi: Dino Soccer, Super Street Fighter 2, X-Man 2, Robocop vs Terminator, Chuck Rock a prezzo interessantissimo.
Enrico - tel. 0422/788705
dopo le 20

**VENDO per PSX** pal i seguenti giochi: Pandemonium a L. 75.000 e Psychic Detectine a L. 50.000 oppure li vendo in blocco a L. 120.000. Sono disposto a scambiarli con: Adidas Power Soccer, Actua Soccer o F1 o altri. Vendo inoltre C64 con registratore, 3 joystick e cassette a L. 70.000 trattabili. Annuncio valido per Milano e provincia.
Luca - tel. 02/6765500
dopo le 15.30

**VENDO console Sega Saturn Jap** modificato scart + cavo originale jap + adattatore + 2 joypad + 8 giochi fra cui: Virtua Fighter 2, Nights, Panzer Dragoon 2, Sega Rally, Tomb Raider. Tutto in ottime condizioni e con imballaggi a sole 750.000 trattabili. Massima serietà.
Luca Bottonelli - via Venezia, 34 - 40068 San Lazzaro (BO) - tel. 051/464165 ore serali

**VENDO SNES** europeo con 8 giochi (Killer Instict, NBA Jam Tournament Edition, World Cup Usa 94, The Lion King, Sim City, Zelda III, ed altri. Inclusi anche il trasformatore, i cavi ed un joypad originali Nintendo + 1 joypad con autofire. Il tutto a L. 490.000 invece di L. 1.140.000.
Enzo/Francesco - tel. 080/5033808
ore pasti

**VENDO PSX** (5 mesi di vita) con 2 joypad, Tekken 2, Fifa 97, Ridge Racer Revolution, Strike 96, Olympic Soccer, Crash Bandicoot ed altri a L. 850.000. Oppure li vendo a L. 70.000 l'uno. Max serietà.
Leonardo - tel. 0883/292109 dalle 15 alle 18.30

**VENDO UN SNES** + 2 joypad e un joystick + Super Mario World L. 35.000 + Nitendo Scope e 7 giochi L. 135.000 + Super Punch Out L. 50.000 + Street Fighter II Turbo L. 45.000 + NBA Jam T.E. L. 60.000 + Sensible Soccer L. 40.000 + Madden 95 L. 50.000 ed altri in blocco a L. 720.000. Tutto il materiale è originale, in perfette condizioni, con imballaggi e libretti d'istruzioni originali e può essere venduto separatamente.
Giuseppe - tel. 0775/238357
dalle 14 alle 17

**VENDO** giochi per Sony PSX: Reisdent Evil usa L. 50.000, Fade to Black L. 50.000, Firestorm Thunderhawk 2 L. 50.000, Adidas Power Soccer L. 50.000, Destruction Derby L. 40.000, Toshinden L. 40.000, Goal Storm L. 35.000, Time Commando L. 40.000.
Emanuele - tel. 051/753563

**VENDO console Sega MD 2** + 2 joypad (uno a sei tasti) + presa scart + 11 giochi tra cui: MK 2, Virtua Racing (jap), Micro Machine 2, Spiderman a L. 400.000 e in perfette condizioni. Vendo inoltre Nitendo 8 bit + 2 joypad + pistola + 8 giochi a L. 200.000. Offerta valida solo per nord Italia. Max serietà.
Bruno Albonico - tel. 031/306923

**VENDO Sega Saturn usa** con 2 joypad, adattatore Jap-Usa pal, adattatore 220V, cavo scart e giochi (anche separatamente) tra cui: Sega Rally L. 79.000, Sega World Wide Soccer 97 (pal) L. 99.000, Tomb Raider (pal) L. 95.000. In blocco L. 599.000. Oppure scambio con una PSX o i singoli giochi con altri per Saturn. Annuncio sempre valido.
Mischa - tel. 0585/808407 dalle 14.30 alle 16

**VENDO Snes (pal)** con 4 cassette tra cui Doom, Super Mario All Stars a L. 200.000. Ottimo stato, trattabili, offerta sempre valida.
Enrico - tel. 0423/858254

**VENDO MD e MCD** entrambi europei compresi di cavi e un joypad + i seguenti giochi: Mega Turrican e HellFire (cartuccia), MK e Mickey Mania (CD) a L. 400.000 o scambio con almeno un gioco e un joypad. Alfonso/Rocco
tel. 0771/995759 ore pasti

**VENDO Saturn Jap,** adattatore universale, cavo scart rgb, pad e i seguenti giochi: Tomb Raider, King of Fighter 95, Virtua Fighter e Battle Monster a L. 550.000. Vendo SNes, due pad, adattatore universale e 6 giochi fra cui Superstar Soccer 2, Super Street Fighter 2 e Ranma 1/2 4 a L. 400.000.
Massimiliano - tel. 06/3090485

**VENDO Sega Saturn Jap** + adattatore e le seguenti cartucce, Nights, Rayman, Sega Rally, Breakpoint, Athlete Kings NBA Action, Fifa 96, Earthworm Jim 2 a L. 1.000.000 trattabilissime.
Christian - tel. 0541/691347

**VENDO MD 16 bit (it)** + 2 joypad + Fifa Soccer 94 e 95, Streets of Rage 1 e 2, Spiderman, European Club Soccer, Senna GP, Mortal Kombat, Eternal Champions, Sonic, NBA Jam, Urban Strike + adattatore Master System con giochi Ghost's Ghouls, Indiana Jones, Super Tennis Hangoon, il tutto a L. 350.000.
Simone - tel. 041/966694

**VENDO Sega MD 16 bit** con Mega Games I + Mega Games II + World Wrestling + Crue Ball + Micro Machines 96 + Sonic a L. 250.000 trattabili. Vendo Sega 66 8 bit con MK + Space Harrier + Sonic a L. 250.000 trattabili.
Francesco - tel. 039/673146
ore pasti serali

# CERCO

**CERCO/scambio** cartucce e CD per Neo Geo. Inoltre vendo Cd, nuovi e seminuovi, per Neo Geo.
Symon - tel. 0163/54256

**CERCO giochi per 3DO,** cerco disperatamente: 11th Hours Mazer, Dragon Tycoon, Dragon Lore, Defcon 5, Creature Shock, Battlesport, Crime Patrol, Drug Wars, Mad Dog 2 Lost Gold, Iron Angel of the Apocalypse, NHL 96 ed altri. Annuncio sempre valido.
Ettore - tel. 010/8358608
dopo le 20




http://www.oldgamesitalia.net/

**Per comunicare con noi potete utilizzare i metodi tradizionali, scrivendo all'indirizzo:**

**L'Apposta di Game Power**
**Via Aosta, 2**
**20155 Milano**

**oppure inviandoci una e-mail utilizzando internet. Il nostro indirizzo elettronico è:**

**gp@ilmioweb.it**




http://www.oldgamesitalia.net/

Turok, cacciatore di dinosauri, ha una missione da compiere: lo attende un lungo viaggio attraverso il tempo in cui dovra', confrontandosi con terribili antagonisti, risolvere complicati enigmi. Sua e' la capacita di nuotare, arrampicarsi e lanciarsi in tremendi confronti con dinosauri mutati da una malvagia tecnologia aliena. Tuo e' il compito di tirarlo fuori da quell'inferno... vivo.
• IL PRIMO SHOOT-EM' UP TRIDIMENSIONALE PER NINTENDO 64
• UTILIZZA UN ARSENALE DI ARMI MAI VISTO! SCEGLI TRA COLTELLI, FUCILI A POMPA, ARTEFATTI ALIENI E PERSINO UN CANNONE A FUSIONE PER UN TOTALE DI 14 DIFFERENTI ARMI!
• VIAGGIA ATTRAVERSO 8 DIFFERENTI LIVELLI E SCOPRI SEZIONE BONUS CHE CELANO ULTERIORI SEGRETI
• INCREDIBILI SEQUENZE DI COMBATTIMENTO CORPO A CORPO CONTRO GIGANTESCHI DINOSAURI-CYBORG
• GRAFICA SPAVENTOSA! SPETTACOLARE USO DI EFFETTI GRAFICI PROFESSIONALI IMPLEMENTATI PER LA PRIMA VOLTA IN UN VIDEOGIOCO!
#3-97-N64
DINOSAUR HUNTING PERMIT
TUROK™
DINOSAUR HUNTER
Acclaim
NINTENDO 64
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/